川村敏江 KAWAMURA TOSHIE
TOEI ANIMATION PRECURE WORKS
東映アニメーションプリキュアワークス

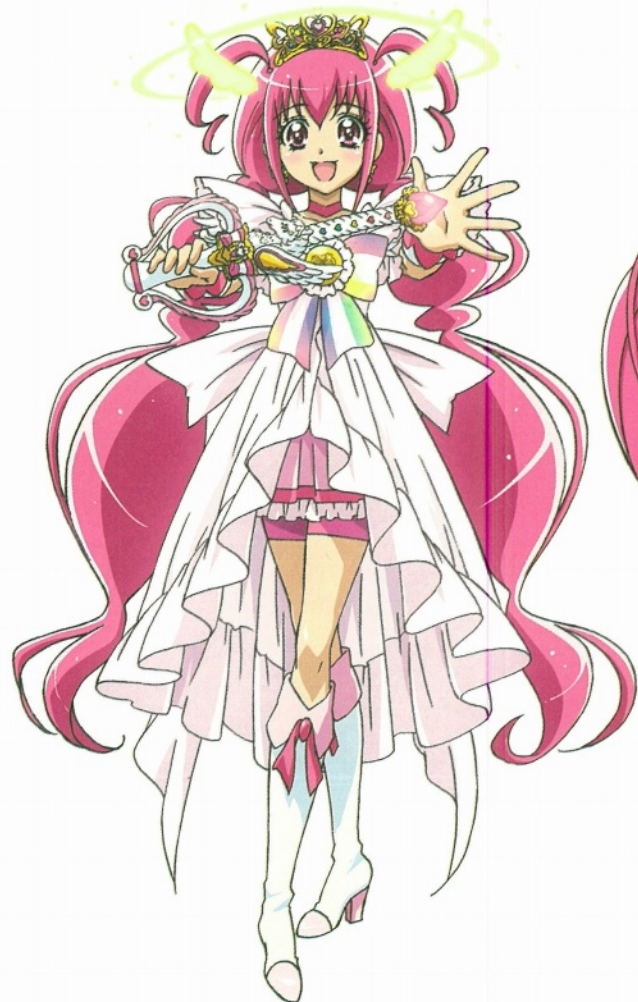
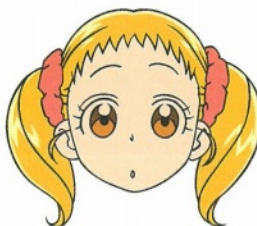
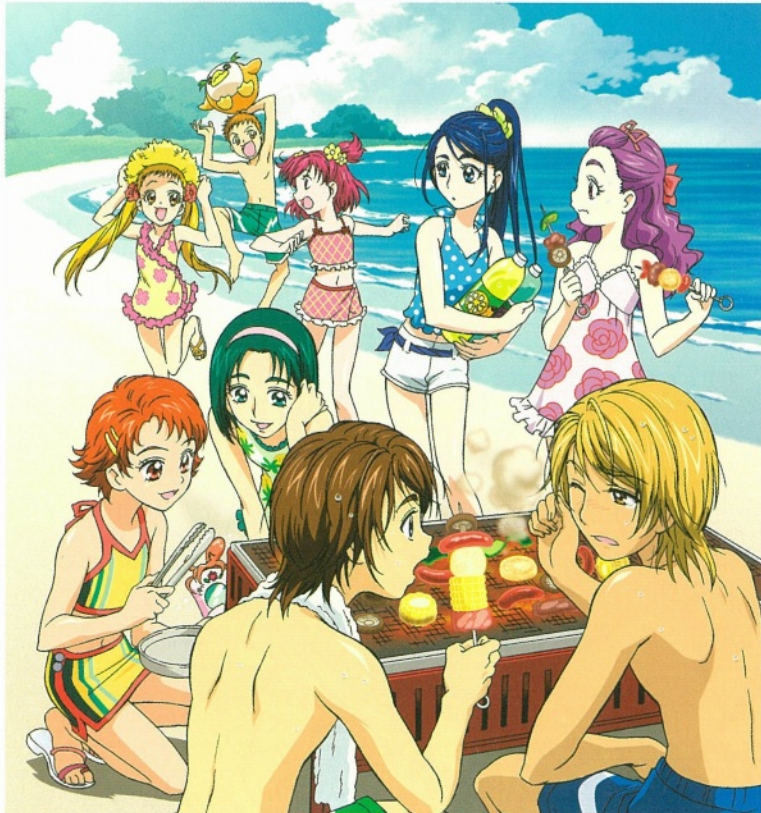
川村敏江 KAWAMURA TOSHIE 東映アニメーション TOEI ANIMATION プリキュアワークス PRECURE WORKS

CONTENTS

ACT

ILLUSTRATION GALLERY

第1章 イラストギャラリー

『スマイルプリキュア!』『Yes! プリキュア 5』『Yes! プリキュア 5GoGo!』『映画プリキュアオールスターズ DX シリーズ』のカラーイラストを一挙収録。DVD のジャケットイラストは、ジャケットコレクションとして掲載した。初出については、本書の巻末にまとめて掲載している。

ULTRA HAPPY
Toshie

PRECURE 5 GoGo!

Toshie.

Toshie.

Toshie.

ドリーム
ライブ
DX

DX2
DX3

ドリーム
ライブ
DX

DX3
DX2

ドリーム
ライブ
DX

DX3
DX2

ドリーム
ライブ
DX

DX2
DX3

ドリーム
ライブ
DX

DX2
DX3

ドリーム
ライブ
DX

DX2
DX3

ドリーム
ライブ
DX

DX3
DX2

ドリーム
ライブ
DX

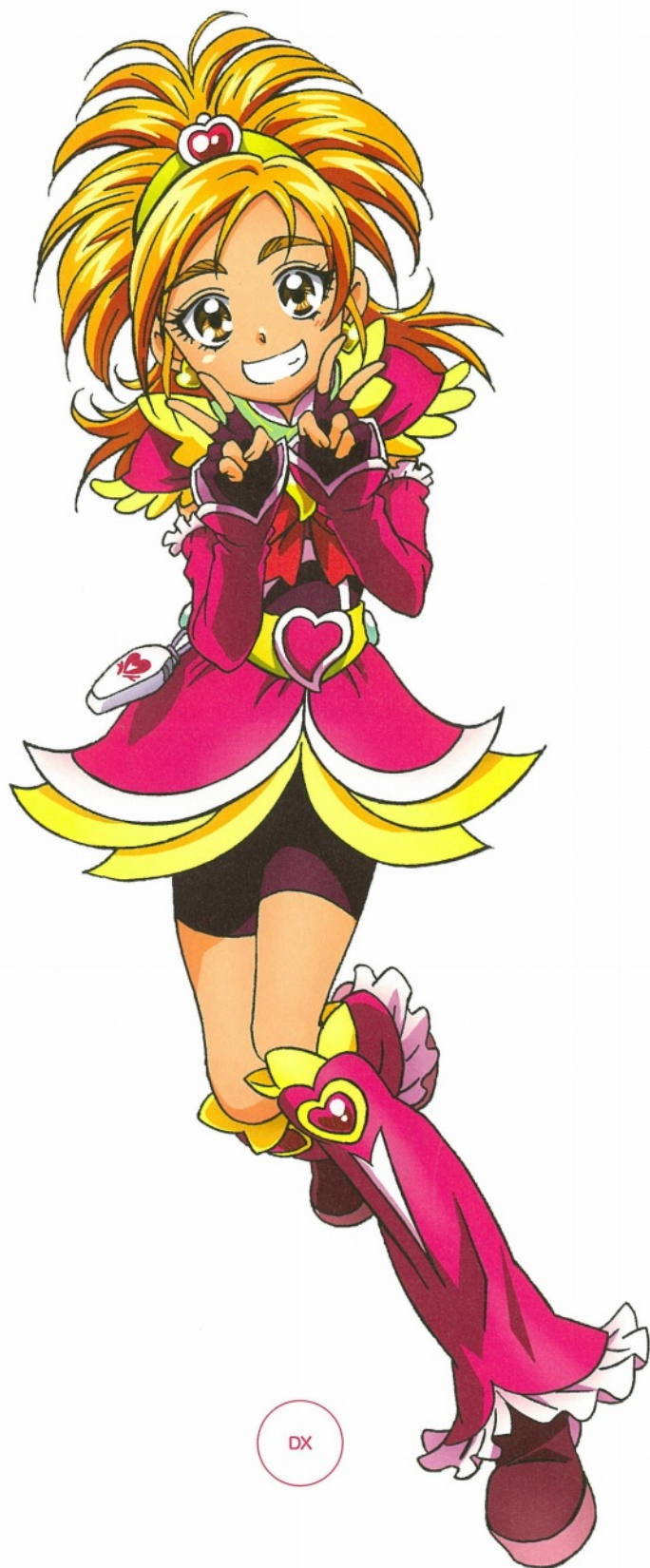
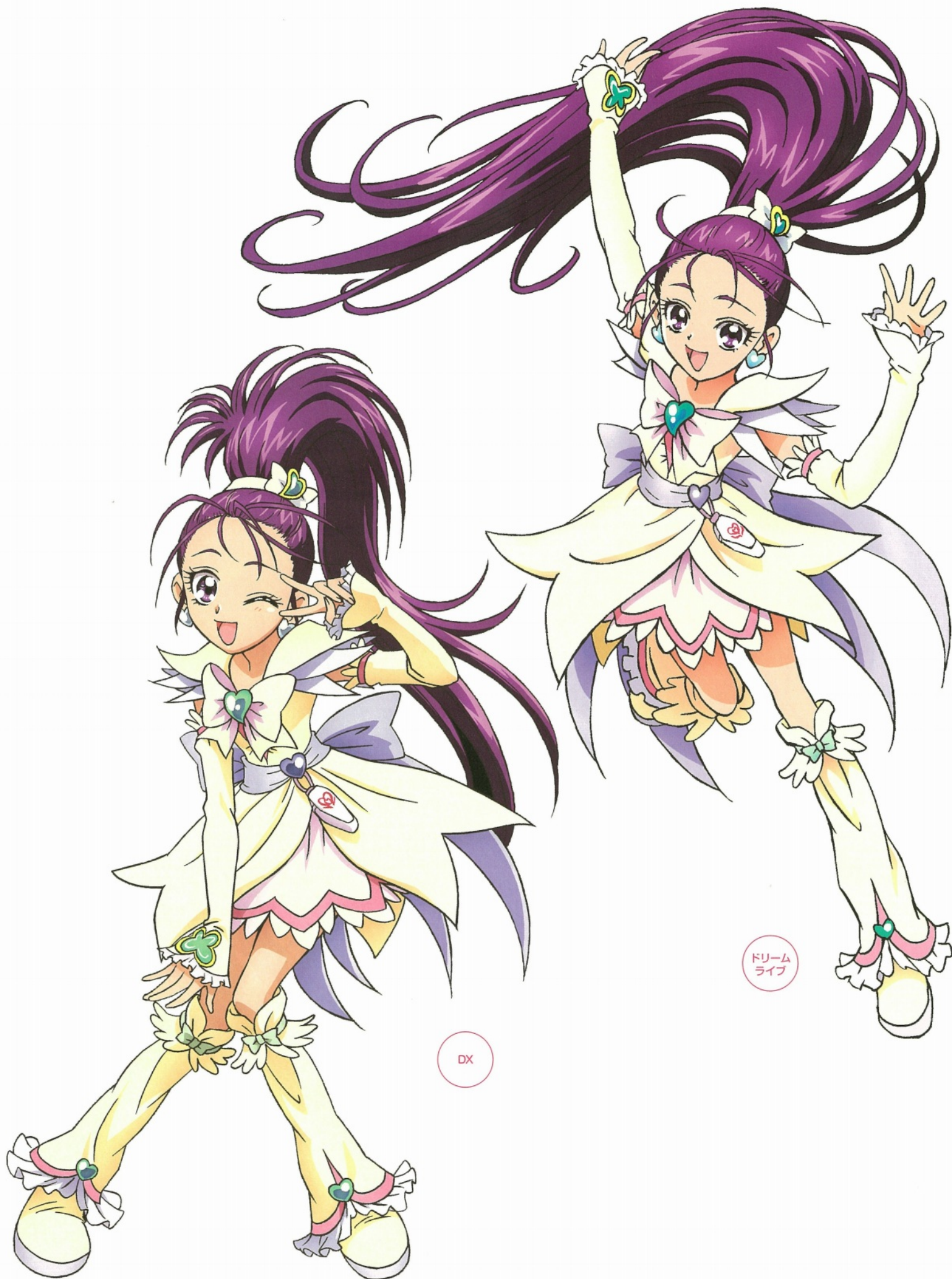
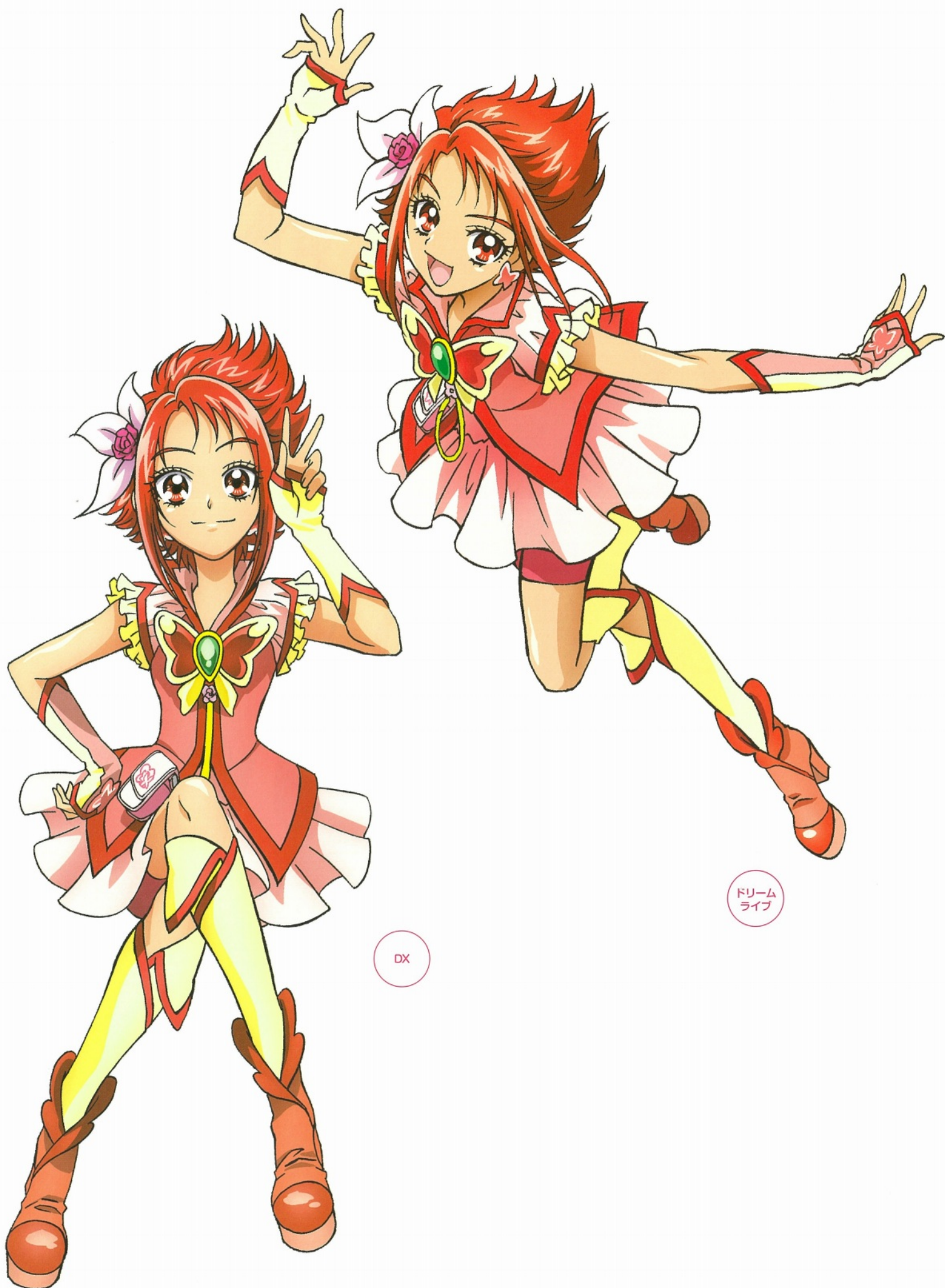
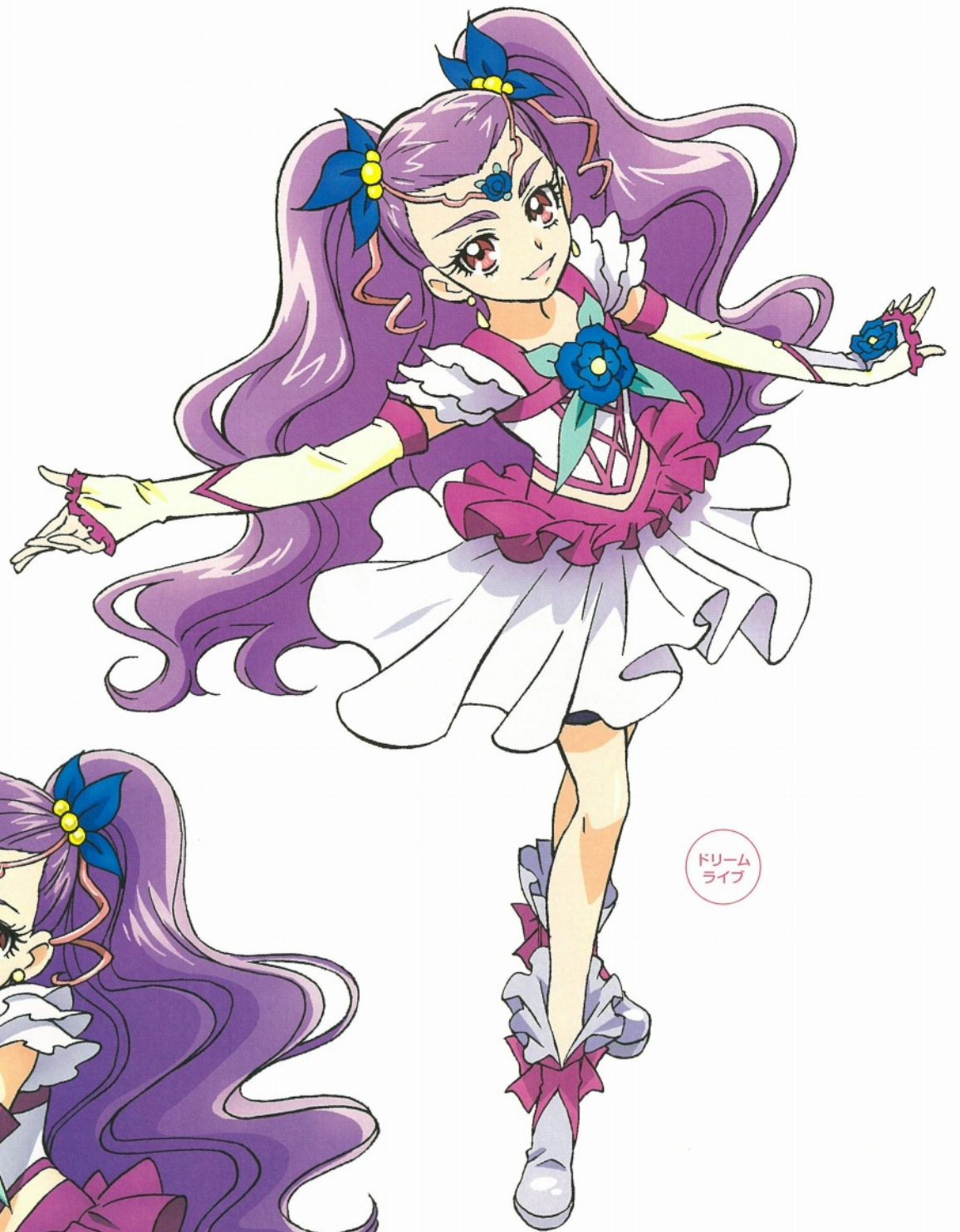
DX2

DX3

DX
ドリーム
ライブ

DX2
DX3

ドリーム
ライブ
DX

DX2
DX3

DX
ドリーム
ライブ

DX2

DX3

DX2
DX3

DX2
DX3

DX3
DX2

DX3
DX2

DX2
DX3

DX2

DX3

DX3
DX3

DX3
DX3

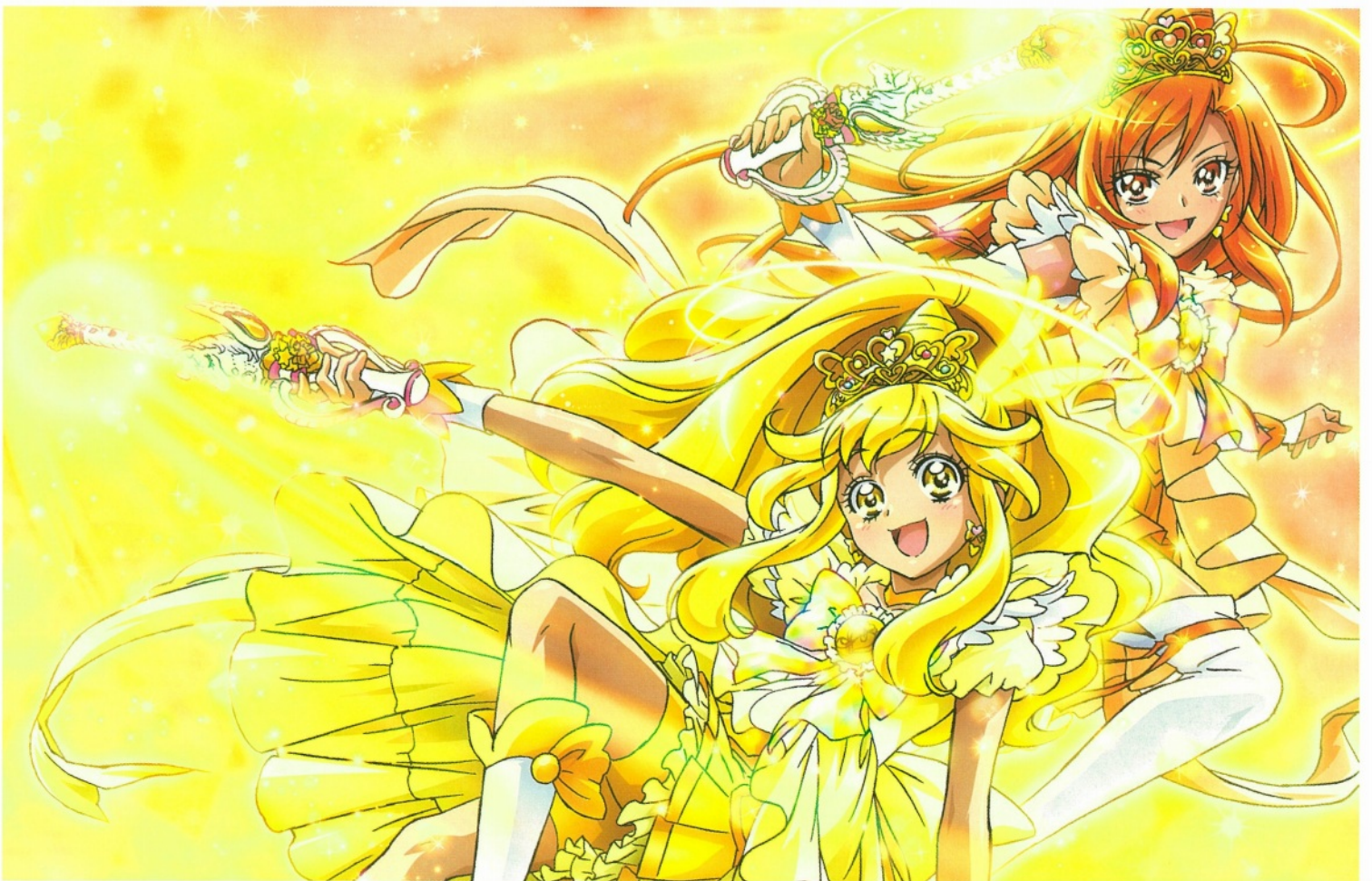
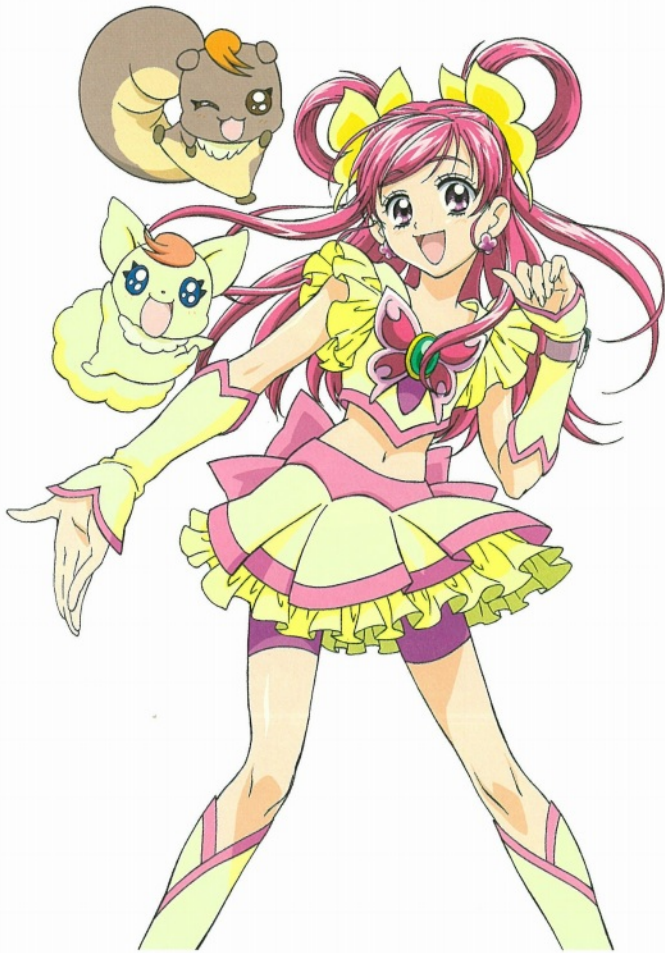
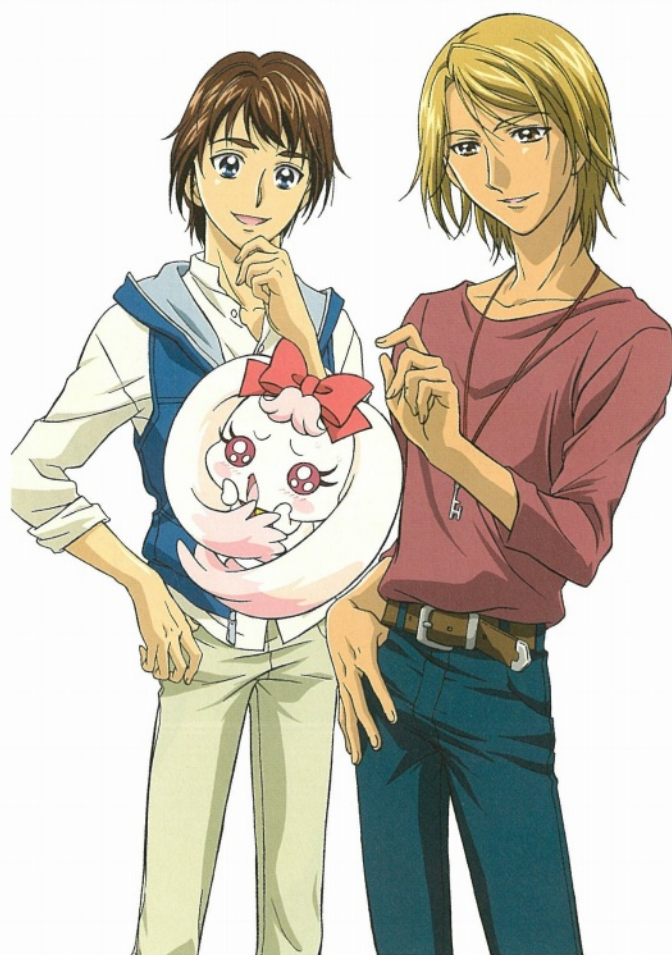
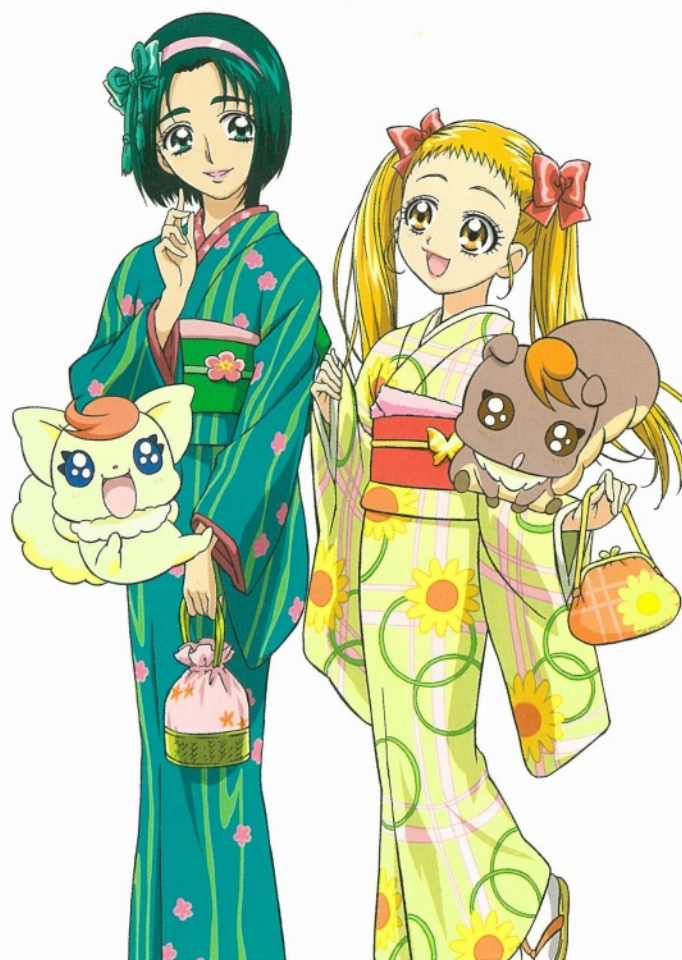
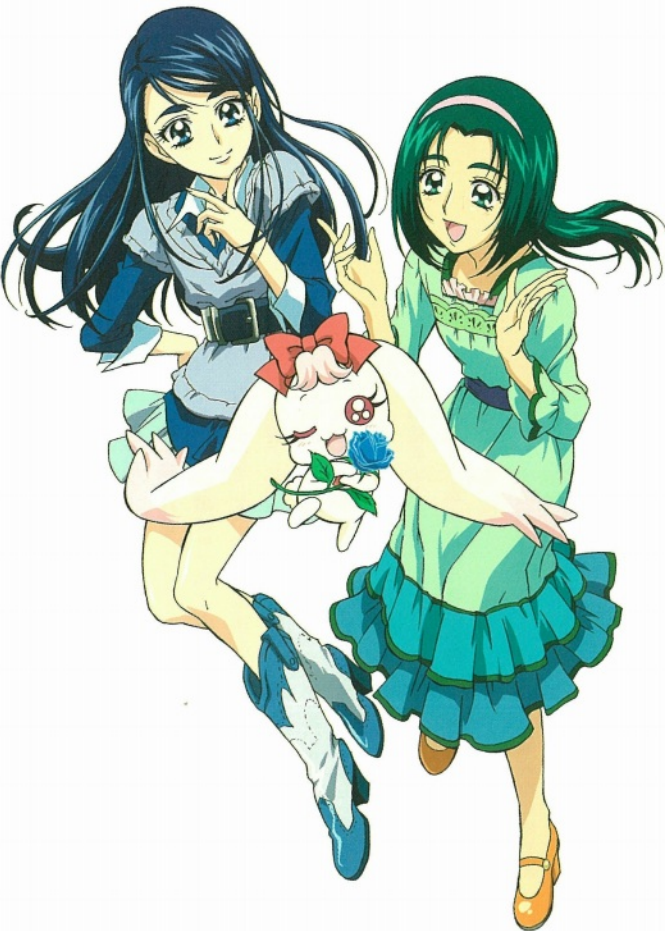
プリキュア5
×
スマイルプリキュア
プリキュア
ワークス
発売です♡
よろしく
お願いします♡
Toshie K

PRECURE♥
Toshie K

VIDEOGRAM PACKAGE COLLECTION

DVD & Blu-ray ジャケットコレクション

道
星空
みゆき

親からは猛反対を受けて、最終的には泣き落としでした（笑）

――そもそもアニメの道を志すことになったきっかけは、どんなものだったのでしょうか？

川村　わりと小さい頃から、いつも何かしら描いていたり、絵を描くこと自体好きだったんです。そのため、漠然と「絵を描く仕事につけたらいいな」と思っていて……。ただ、小さい頃は外で遊ぶのがメインで、あまり家にはいない子供でした。アニメを観るようになったのは、実は姉の影響です。姉が『宇宙戦艦ヤマト』の大ファンで、一緒に観始めたら、私のほうがハマってしまいまして。それが中学生のときですね。そのあたりから、だんだんと将来のことを考え始めるんですけれども、そもそもどうやれば絵の仕事につけるのか、わからないわけです。

――アニメーターという職業自体、どうやってなればいいかもわからない。

川村　ウチの実家は田舎――岩手の本当に山の中なんです。だから、周りに絵の仕事についている人なんて、誰もいませんでした。本を買うにしてもレコードを買うにしても、バスと電車を乗り継いで……という感じで、情報がほとんどなかった。ただ、幸運だったのは、姉が就職や進学の資料をいろいろと学校からもらってくるので、それを見ながら「なるほど、こういう専門学校があるんだな」と。

――ちなみに、高校のときは美術部ですか？

川村　美術部もあるにはあったのですが、同好会といった体で、専門的に学ぶという感じではなかったですね。私が高校を選んだ基準は、とりあえず本屋とレコード屋がある地域に行くことだったんです（笑）。ただ、田舎なので、学区外に通うとなると交通費もかかるし、なにより時間がかかる。片道1時間ほどなんですけど、部活が終わって家に帰ってくると――バスの本数も本当に少ないので、夜の7時になっちゃったりする。高校に入ってすぐに「学校、間違えたな」と思いました（笑）。

――では、高校の3年間は、あくまで絵は趣味で。そこから専門学校に進むんですね。

川村　そうですね。そして、いよいよ卒業が近づいて、親を説得しなければならない時期が来る。当然のごとく、猛反対を受けました。やっぱりこの業界のことって、わからないじゃないですか。周りの人も詳しくは知らないし、そもそも私自身もよくわかっていない。生活できるのかどうか、親としては心配もするし。最終的には泣き落とし（笑）。口論の途中で、なぜか急に涙が流れてきたんです。

――「どうしてわかってくれないの？」的な。

川村　いや、そういうわけでもないんですけど……。理由はわからないんですけど、ダーッと泣いてしまって。それで親も「そうか……」と。ドアを閉めてから、ペロッと舌を出す感じでした。今のは計算じゃないけど、説得完了！　みたいな。今、振り返ると結構、無鉄砲でしたね。

――専門学校を出て、すぐにアニメーターですか？

川村　はい。当時、通っていた専門学校に、きのプロダクションの方が講師でいらっしゃっていて、そちらにお世話になることになりました。そこから貧乏暮らしが始まるんです（笑）。

――やはり大変だったんですね。

川村　大変でしたね。私が仕事についた頃は合作が多い時期で、今でこそ、線の多い作品は珍しくないんですけど、当時の合作作品は結構、線が細かい。しかも、すごく枚数が入った動きなんです。そのため、枚数が全然稼げませんでした。アニメーターが最初に突き当たる壁だったんじゃないかな。そのときは「2年は我慢しよう」と思っていたんですけど、その最初の2年が本当にキツかったですね。

――その頃はずっと動画ですよね。初めて原画に上がったのは、いつ頃でしょう？

川村　ちょうど2年経ったあたりだったと思うんですけど、先輩アニメーターの原画を、クリンナップする仕事を少しずつもらうようになったんです。今で言うところの、二原（第二原画）に近い形ですね。昔は、レイアウトの段階でタイムシートまでつけることはなくて、最初にレイアウトだけ取って、後は打ち合わせをしながら動きを整えていく、という流れ。そのため、先輩アニメーターからラフ（原画）が何点か入っているものをいただいて、それを自分で肉づけしていく。それが、最初だったと思います。

――具体的な作品名は覚えていますか？

川村　たぶん『天空戦記シュラト』だと思うんですけど、よく覚えていないんですよね。そもそもクレジット自体、昔はあまり人数が載せられなかったりしましたし。動画でがっちり仕事していても、名前を出してもらえなかったこともありましたしね。そういえば、初めて動画で自分の名前が出ているのを見たときは「これでやっとプロの仲間入りだ」と思ったことを覚えています。

――『シュラト』が89年で、初めて作画監督を手がけた『アイドル天使ようこそようこ』がその翌年。

川村　確か同期と半分ずつ担当することになって……。ただ、自分的には「まだ早い」と思っていたんですよね。もっといろいろな人の絵を見たかったし、正直なところ、作監はあまりやりたくなかった。自分が未熟なのはわかっていたので、その状態で他人の絵をいじるのはおこがましいな、と。とはいえ、作監をやりはじめてからは多少は生活が――楽でもないんですけど、少しはよくなりました（笑）。

――その後、『GS美神』で初めて日曜朝枠の作品に参加して、以降、ずっとこの枠に参加していますよね。

川村　なぜかそうなりましたね。朝の顔的な感じに（笑）。ただ、東映アニメーションで仕事をやるというのは、相当なプレッシャーでした。「東映」という名前の重さというか、かなり緊張していたことを覚えています。

――そこで10年やって、いよいよ『Yes！プリキュア5』で初めてのキャラクターデザイン。

川村　実はそれまでも何度かオーディションの話をいただいていて、散々落とされていたんです。しかも、一時期はまったくオーディションの声がかからない時期もあったんですけど……。これは鷲尾さん（※鷲尾天／『プリキュア』シリーズの初代プロデューサー）にしか話していないんですけど、あの頃、仕事への取り組み方や今後のことなど迷うことが多くて、環境を変えるためにフリーになるか、いっそこの業界から離れてみるのもありかと思っていたんです。『Splash Star』が終わったら、一度仕事を辞めようと。ちょうど、そのタイミングでお話をいただいたので、どういう風の吹き回しだろう……と、ちょっと疑う気持ちもありましたね（笑）。

SMILE PRECURE!

第2章 スマイルプリキュア!

2012年から放映された『プリキュア』シリーズの9作目『スマイルプリキュア!』で、川村は再びキャラクターデザインを手がけることとなった。星空みゆき・日野あかね・黄瀬やよい・緑川なお・青木れいかの、5人のメインヒロインたちが繰り広げる華やかかつ手に汗握るバトル、そしてなによりもときにユーモラスで、またときにちょっと切ない丁寧な日常描写の数々……。女の子の愛らしさと凛々しさを、同時に兼ね備えた傑作シリーズとなった。

DATA

TV『スマイルプリキュア！』 2012年2月～2013年1月 ABC・テレビ朝日系列 全48話

MIYUKI HOSHIZORA / CURE HAPPY

ぱっちりとした瞳が印象的な『スマイルプリキュア!』のメインヒロイン。メルヘンランドからやってきた妖精・キャンディとの出会いをきっかけに、プリキュアに変身する力を得る。性格はおっちょこちょいで、あわてん坊。でも、どんなときでも明るく前向きな女の子だ。左右の髪をくるりと巻いたコロネがチャームポイント。

KAWAMURA'S COMMENT

絵本を読むのが好きな女の子ということで、ともすると大人しくなってしまうかな、という危惧がありました。そういう意味でセンターらしい"華"の部分をどうやって演出するか、ですね。最初はお下げのボリュームを変えてみたり、三つ編みもきっちり編み込まずに、少しほぐした感じにしてみたり。試行錯誤したキャラクターです。

決定稿

決定稿

ここまでチュニック
スカート
肌
ファスナー
フードになる
決定稿

肌
決定稿

決定稿

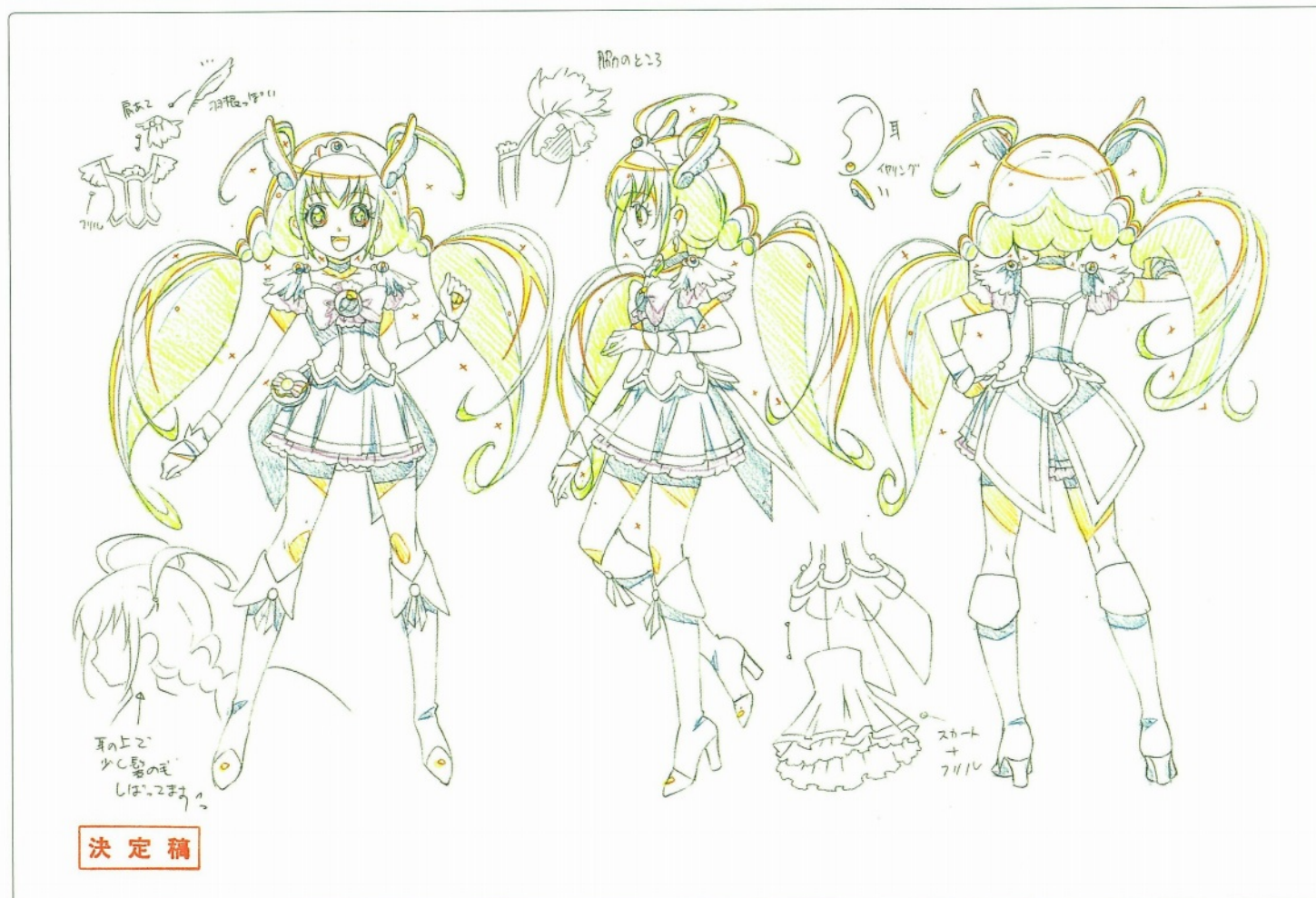
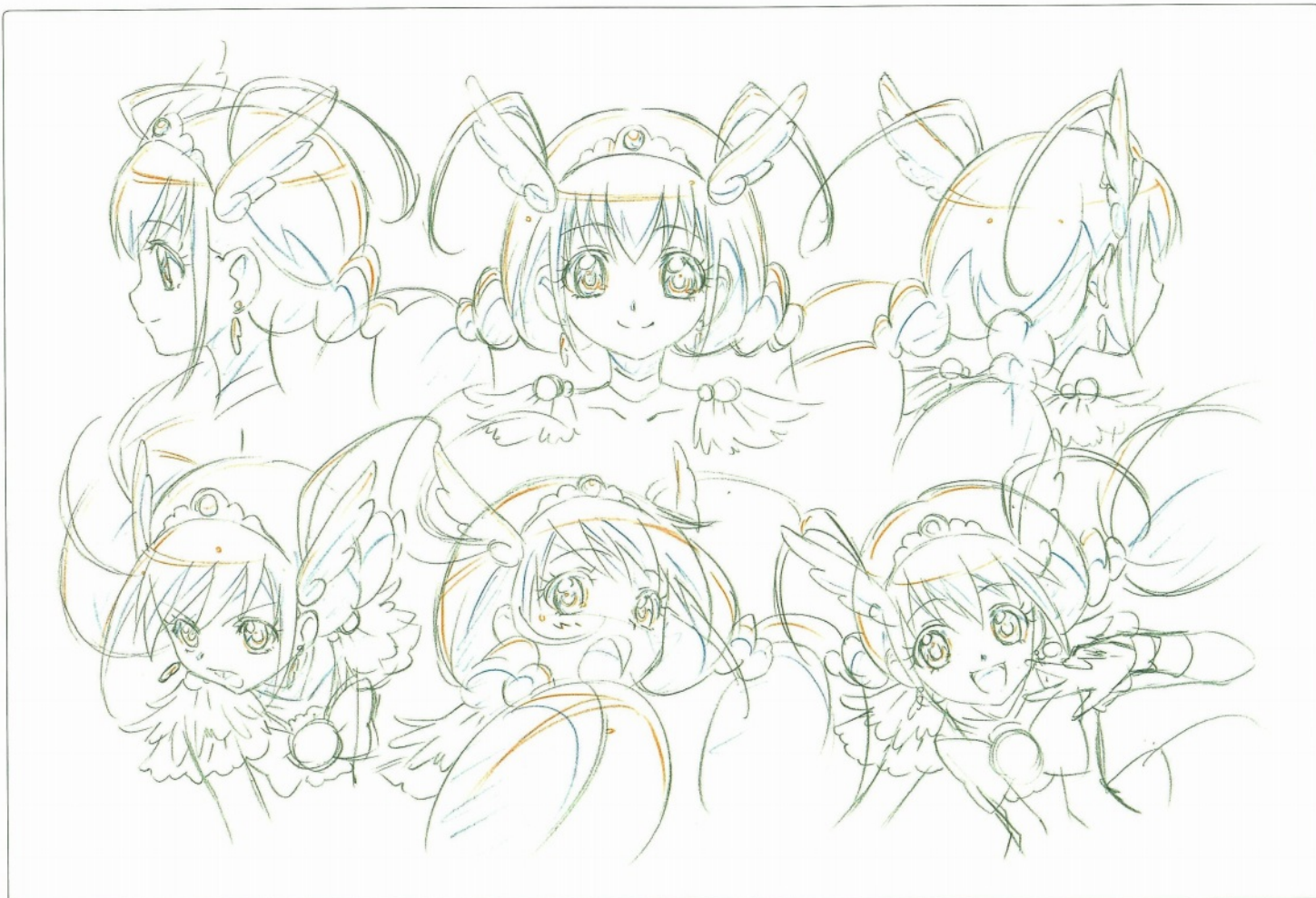
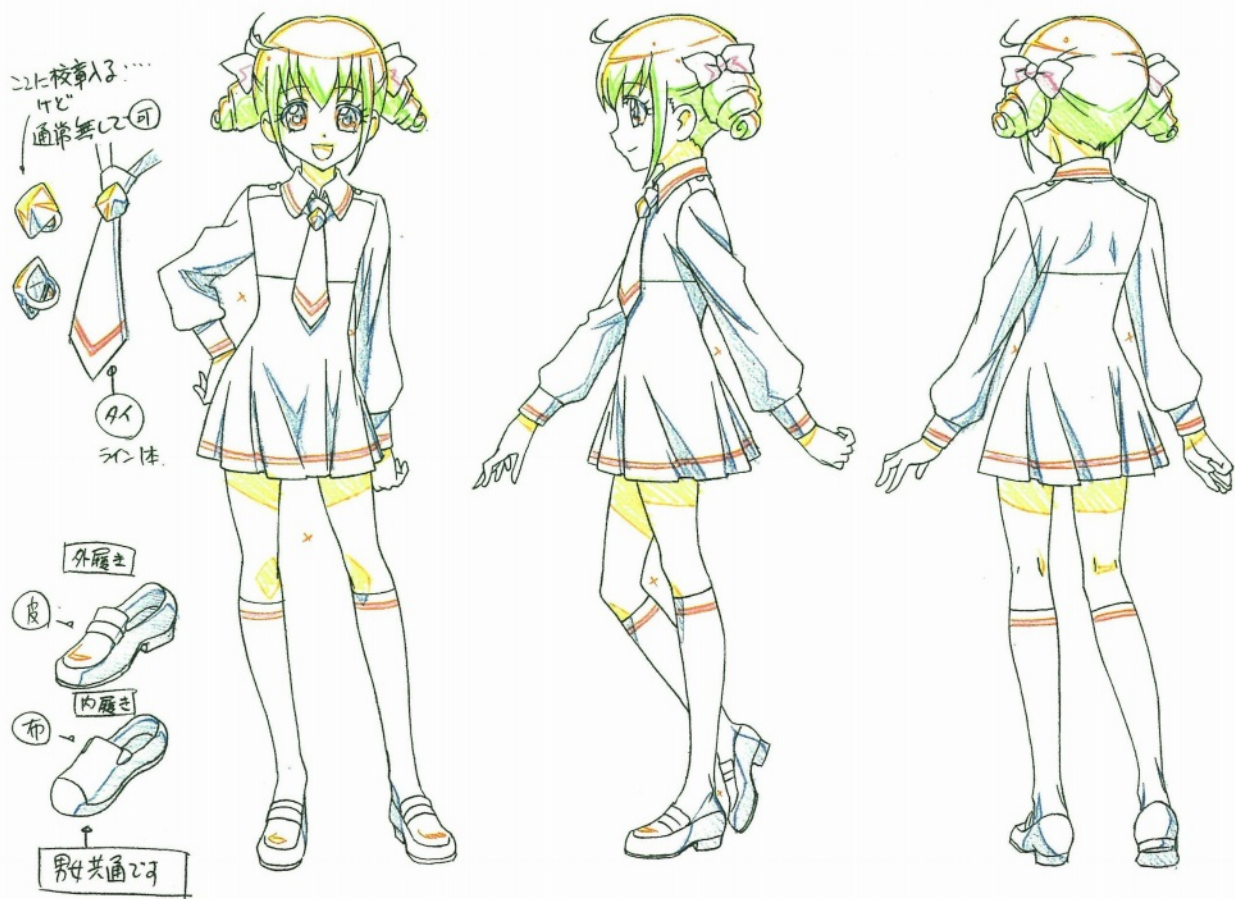
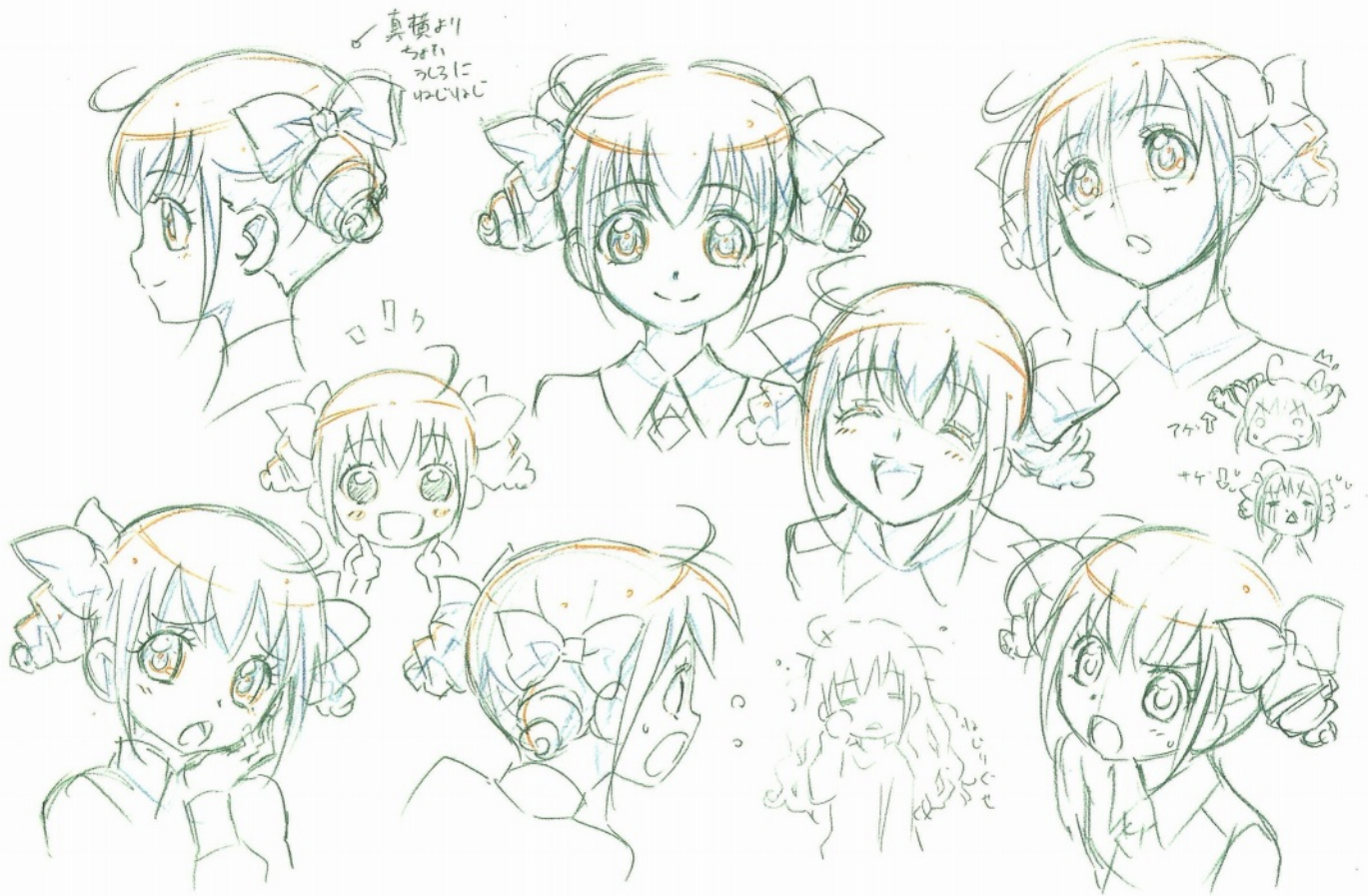
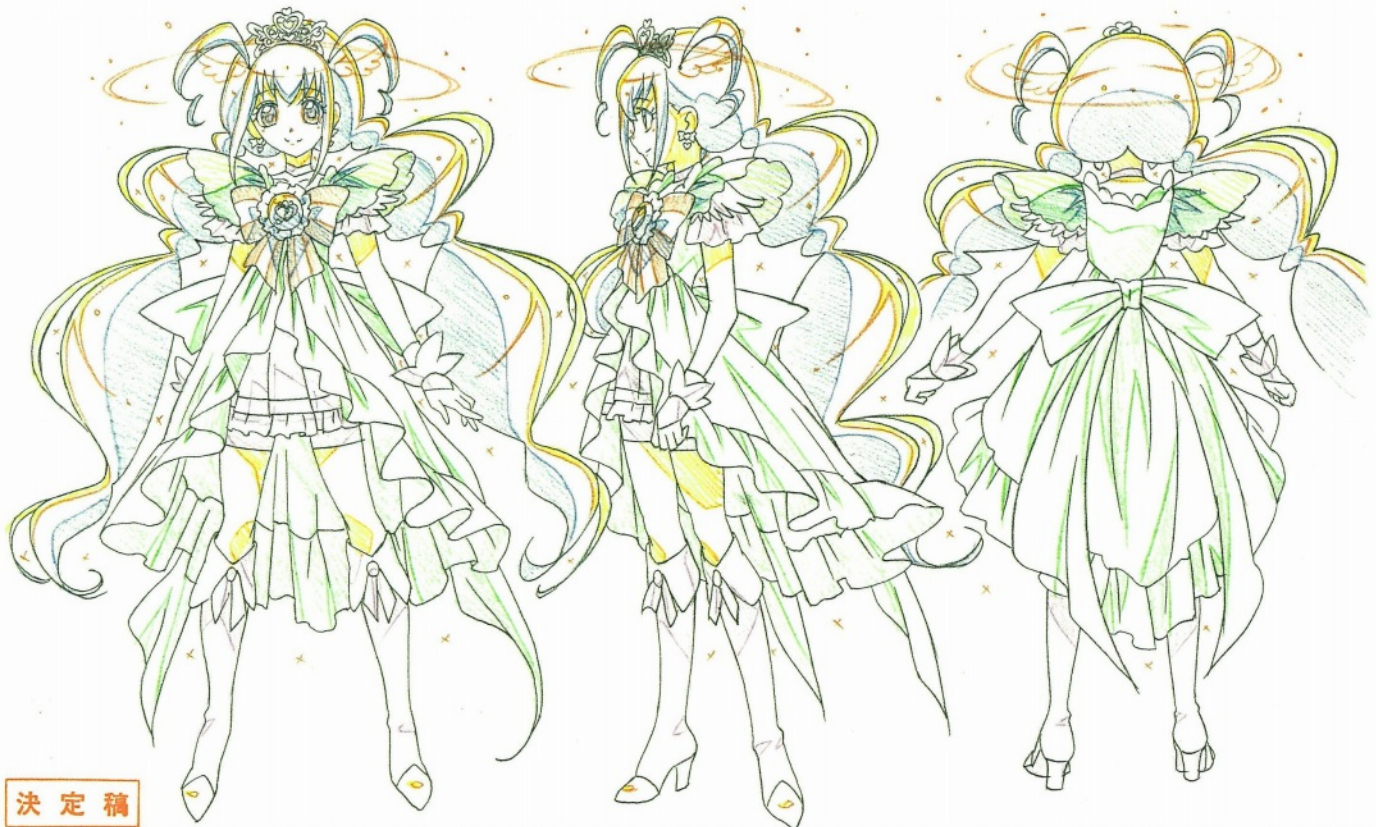
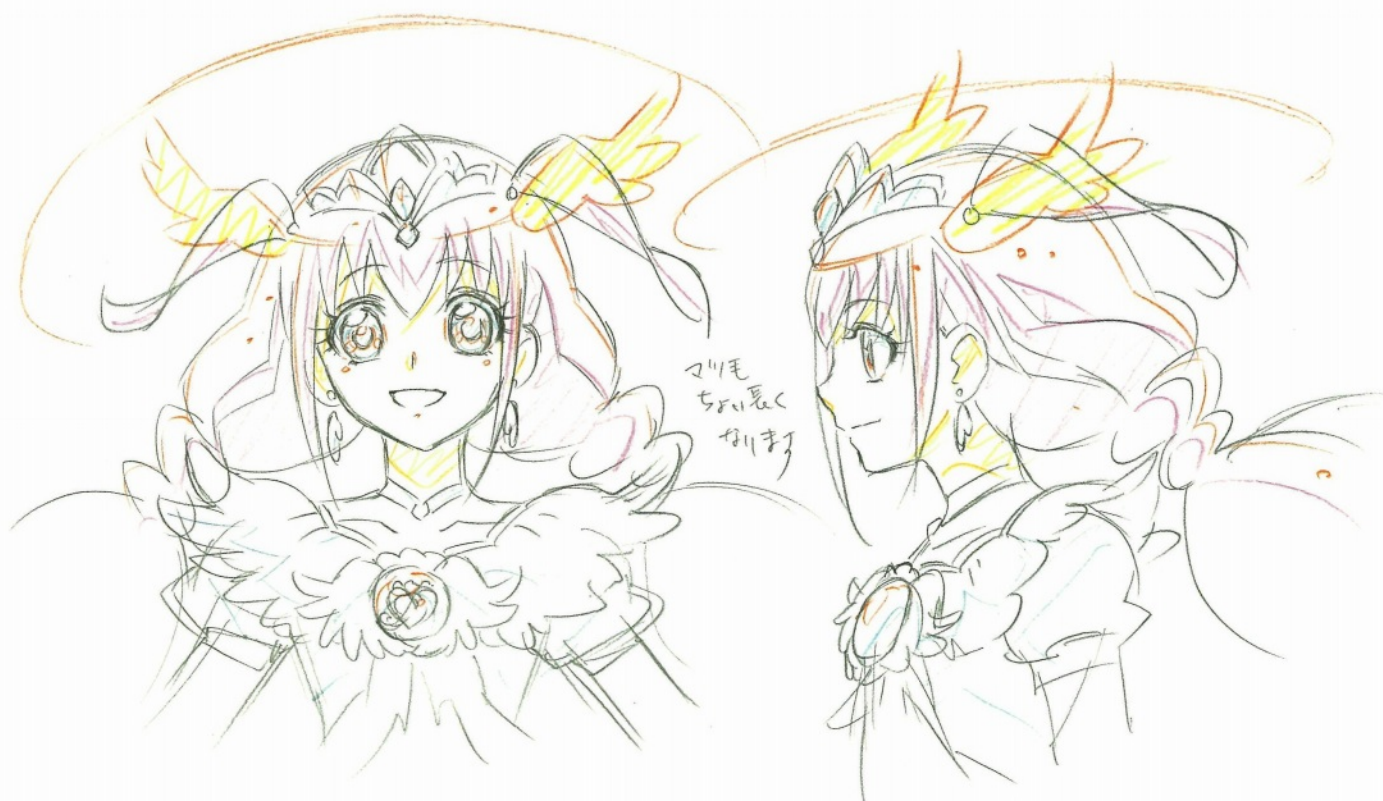
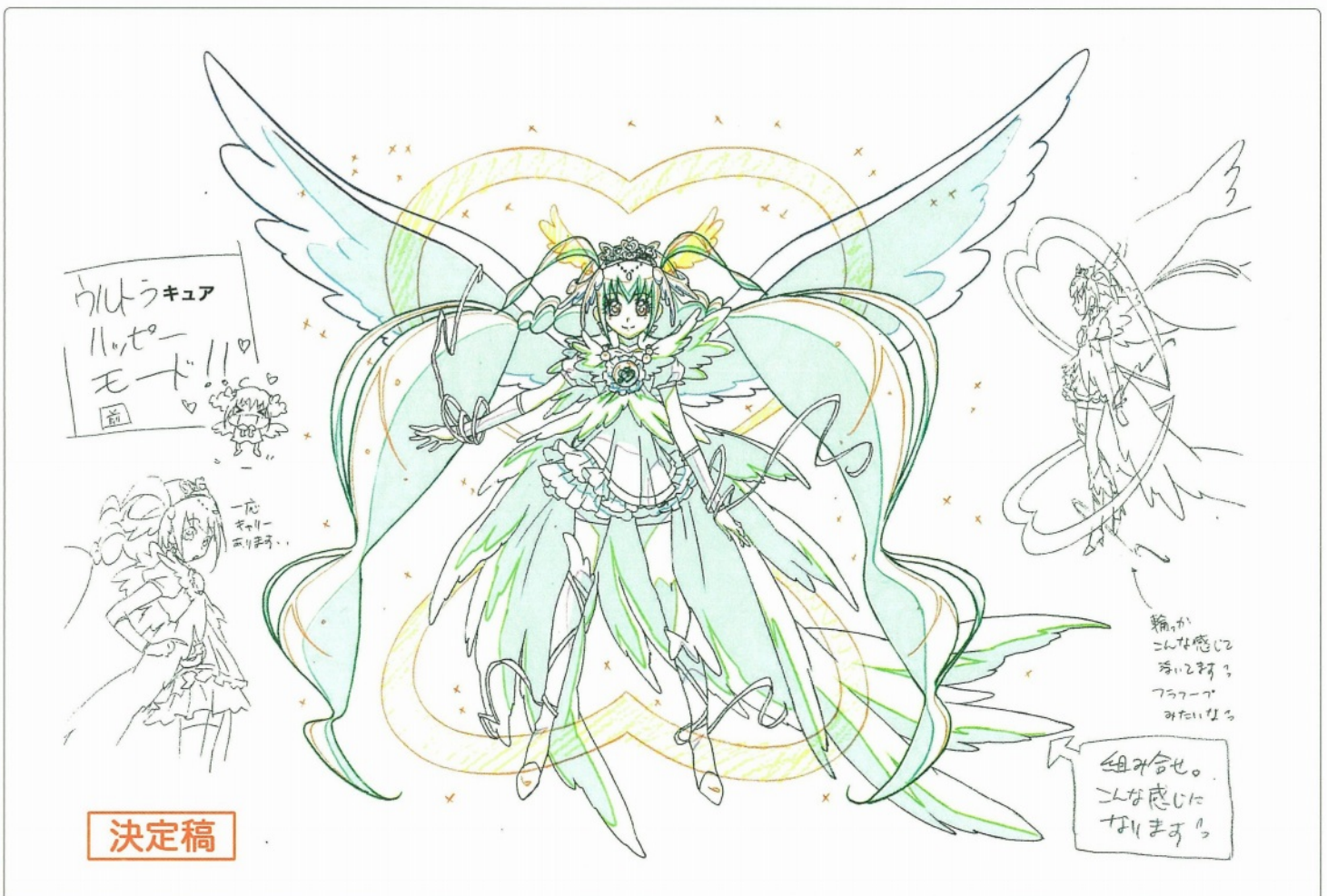
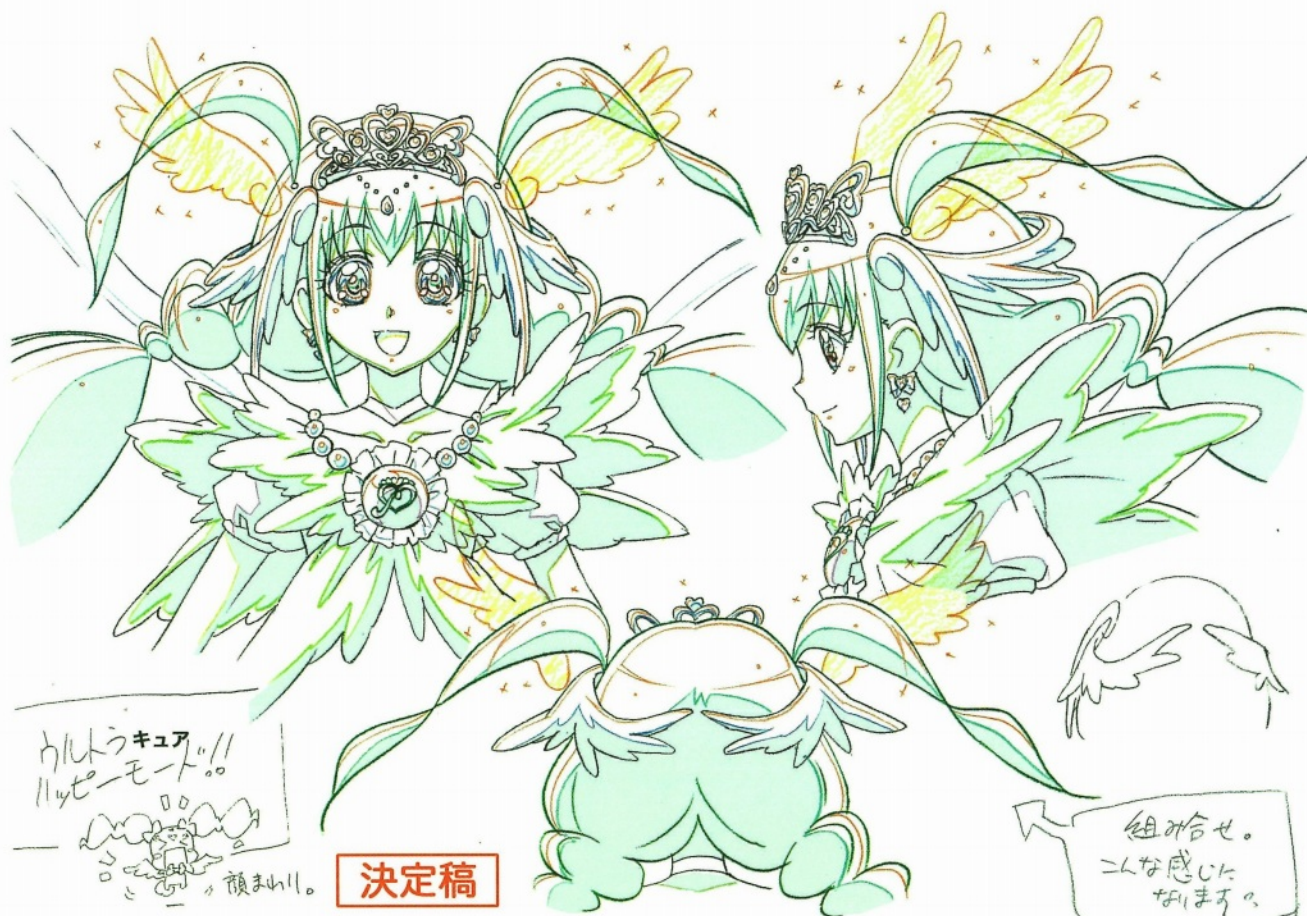
マツ毛
ちょい長く
なります

もこ
もこ
もこ
もこ
ウルトラキュア
ハッピーモード!!
組み合せ。
こんな感じになります!?
決定稿
ウルトラキュア
ハッピーモード!!
前
一応
キャリー
ありますー
輪っか
こんな感じで
浮いてます?
フラフープ
みたいな?
組み合せ。
こんな感じに
なります!?
決定稿

ウルトラキュア
ハッピーモード!!

顔まわり。

決定稿

組み合せ。
こんな感じに
なります。

1年前に大阪から転校してきた熱血漢の女の子。『スマイルプリキュア!』では、シルエットを重視したデザインが意識されているが、それが最も よく表れているのが髪型。クセっ毛を少し伸ばしたショートカットが彼女の特徴だ。また、実家はお好み焼き屋「あかね」を経営しており、両親を手伝って店先に立つこともしばしば。

KAWAMURA'S COMMENT

ロングヘアにしたいという意向があったようなのですが、それだと自分のなかのイメージとちょっと違うかな、というのがあって……。あと視聴している子供たちが、なにかしら真似できるような髪型がいいなというのもありました。ショートカットの子でも、ちょっとだけ真似できるような感じになるといいな、と。

脇のところ

耳

イヤーカフス

アームカバー
一番長いです

髪のモ

ちょりしばり

根元
髪の毛で
まとめてます

端を
たらして
ます

スカートのみ
フリルなし

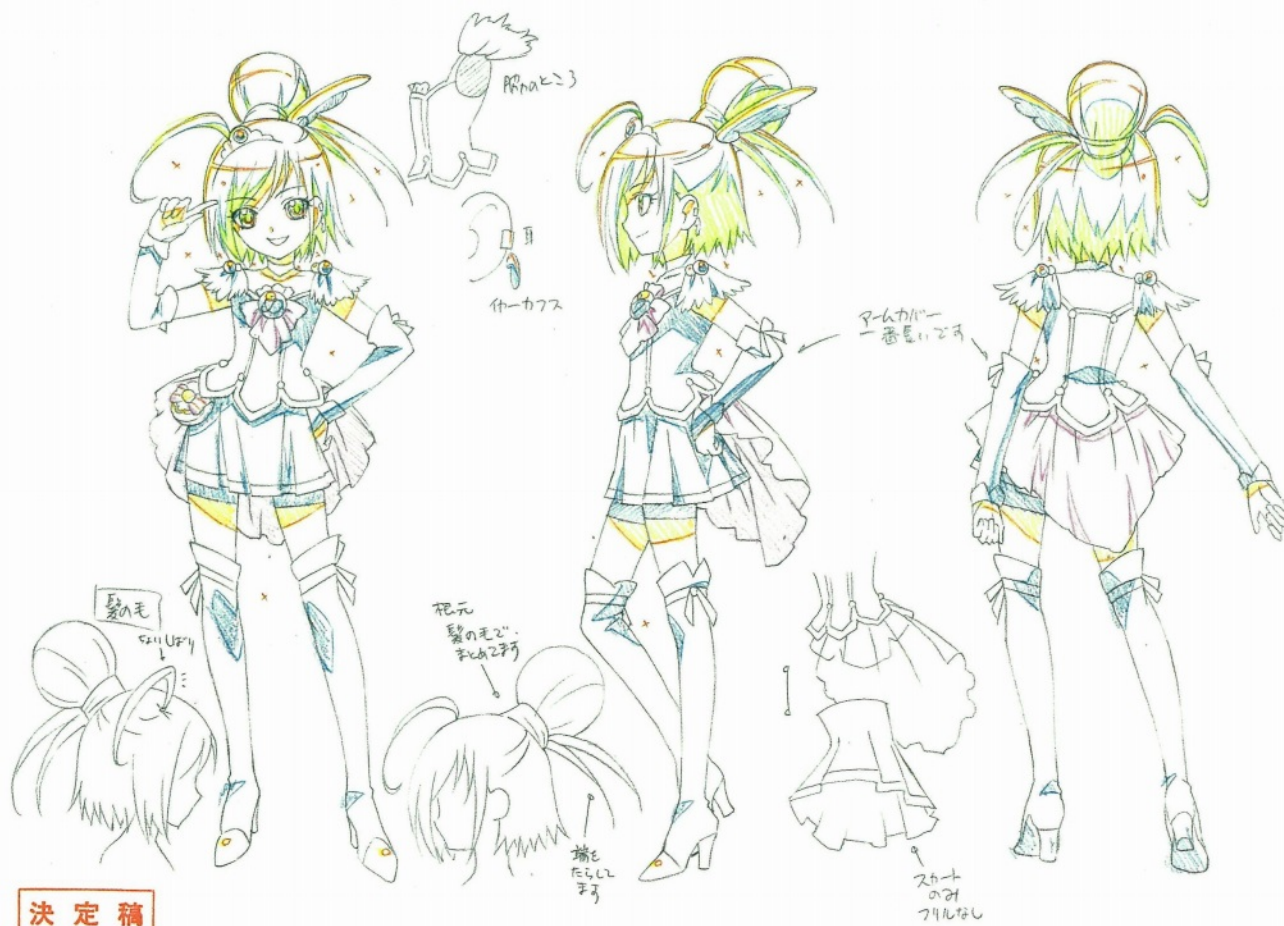
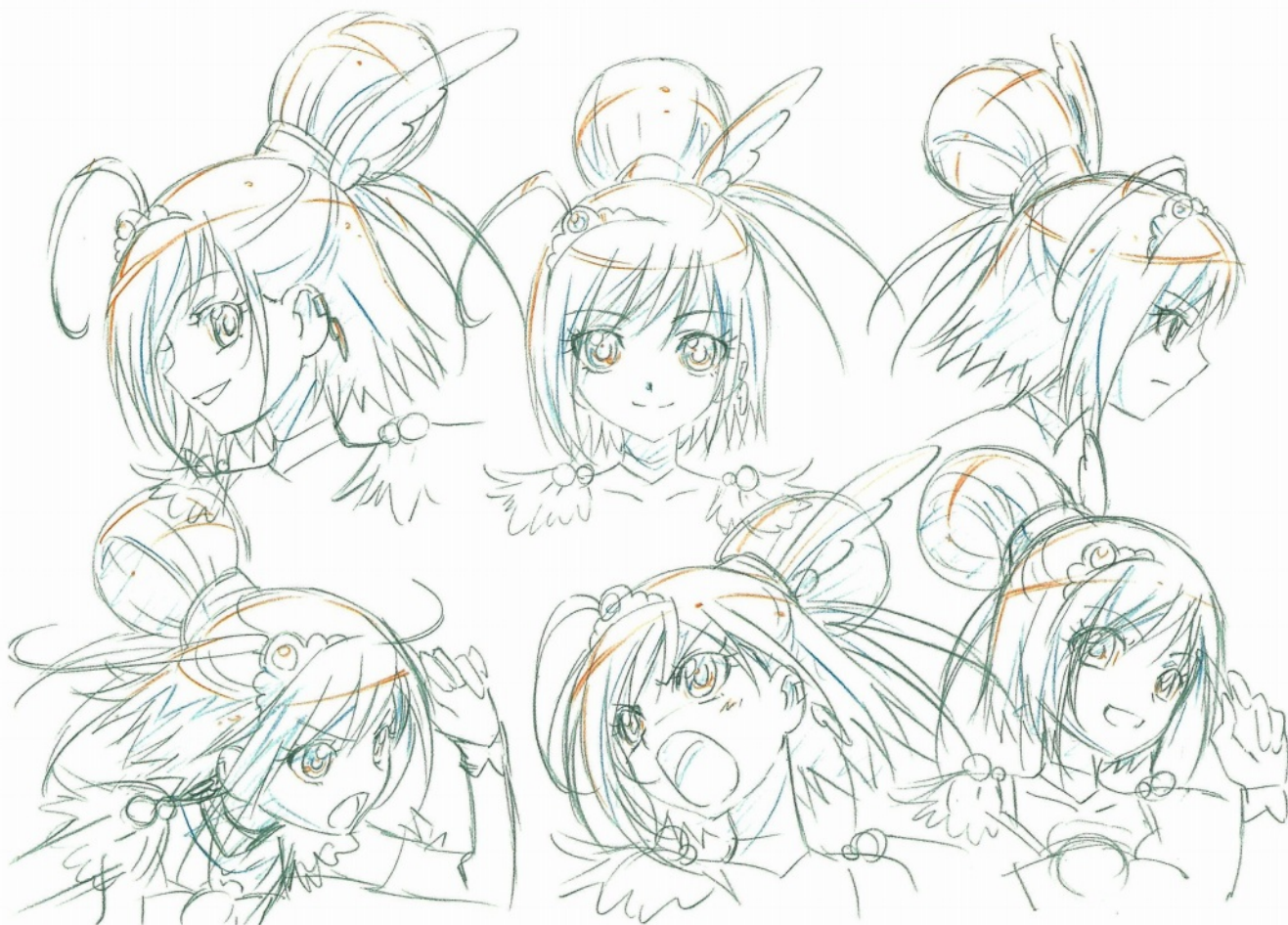
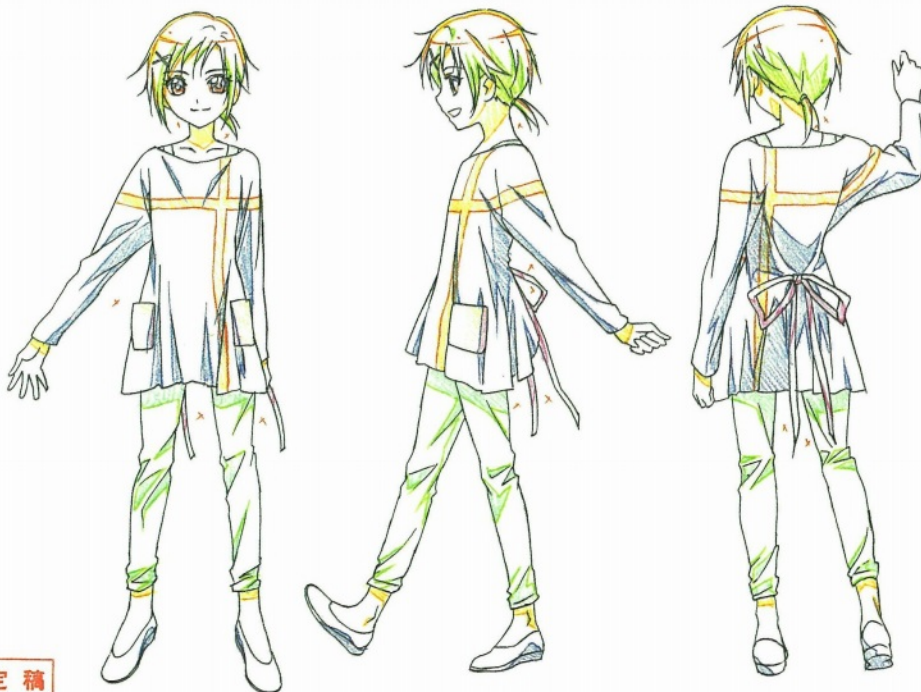
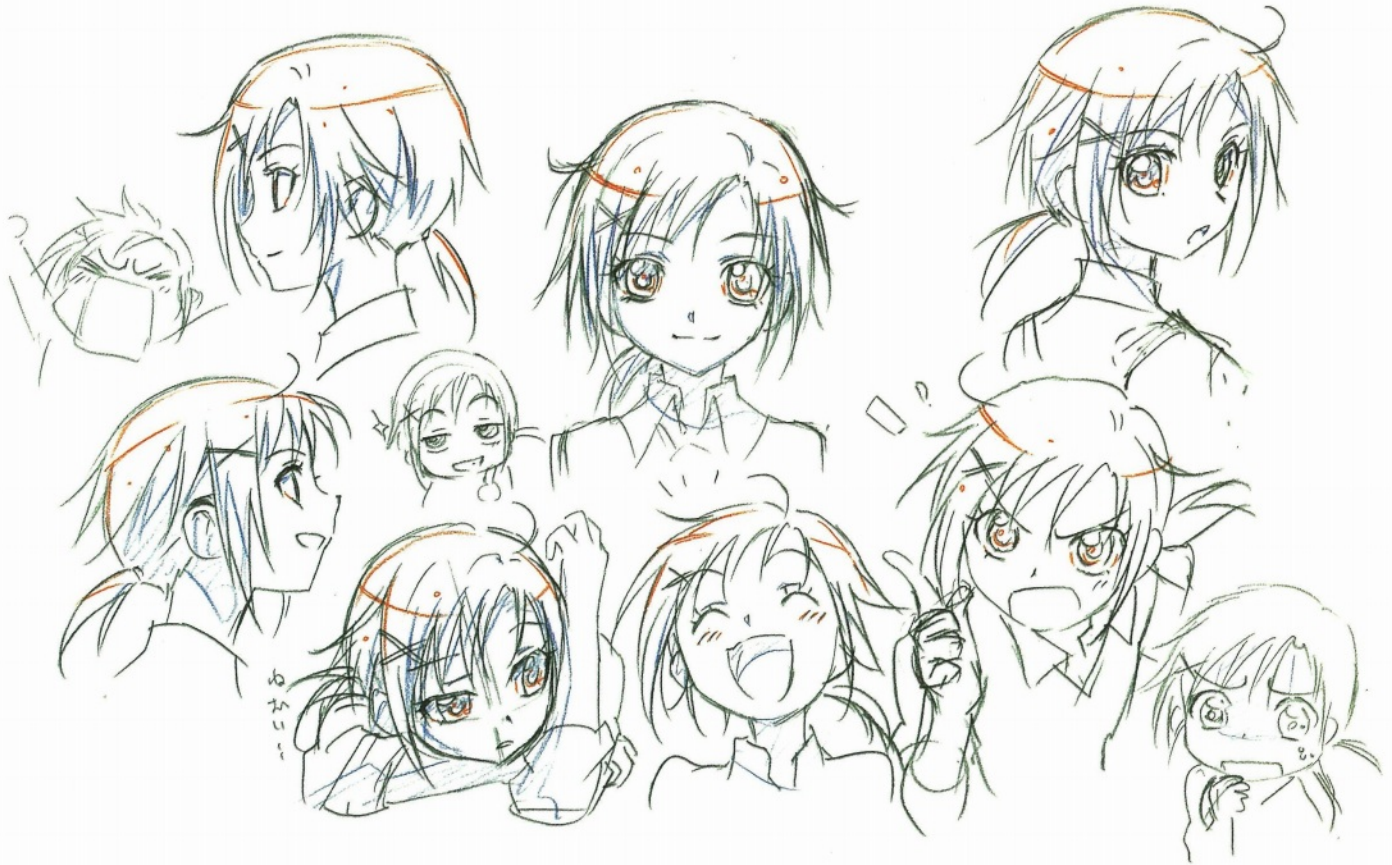
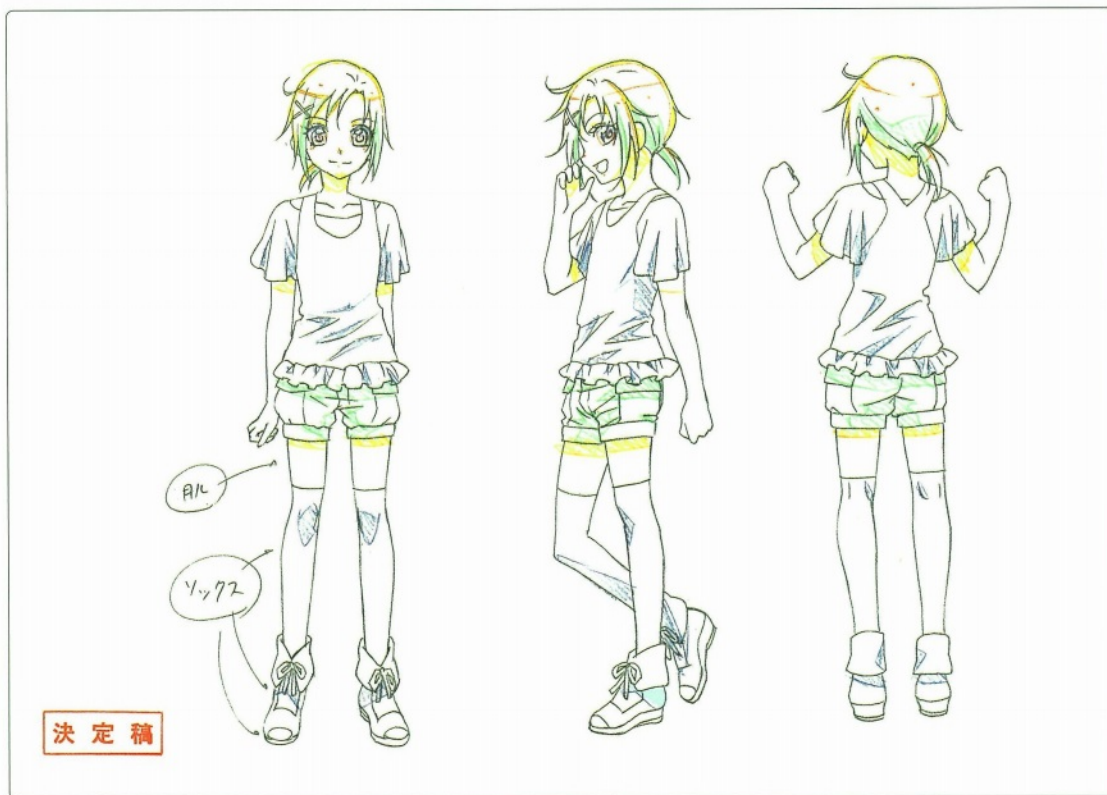
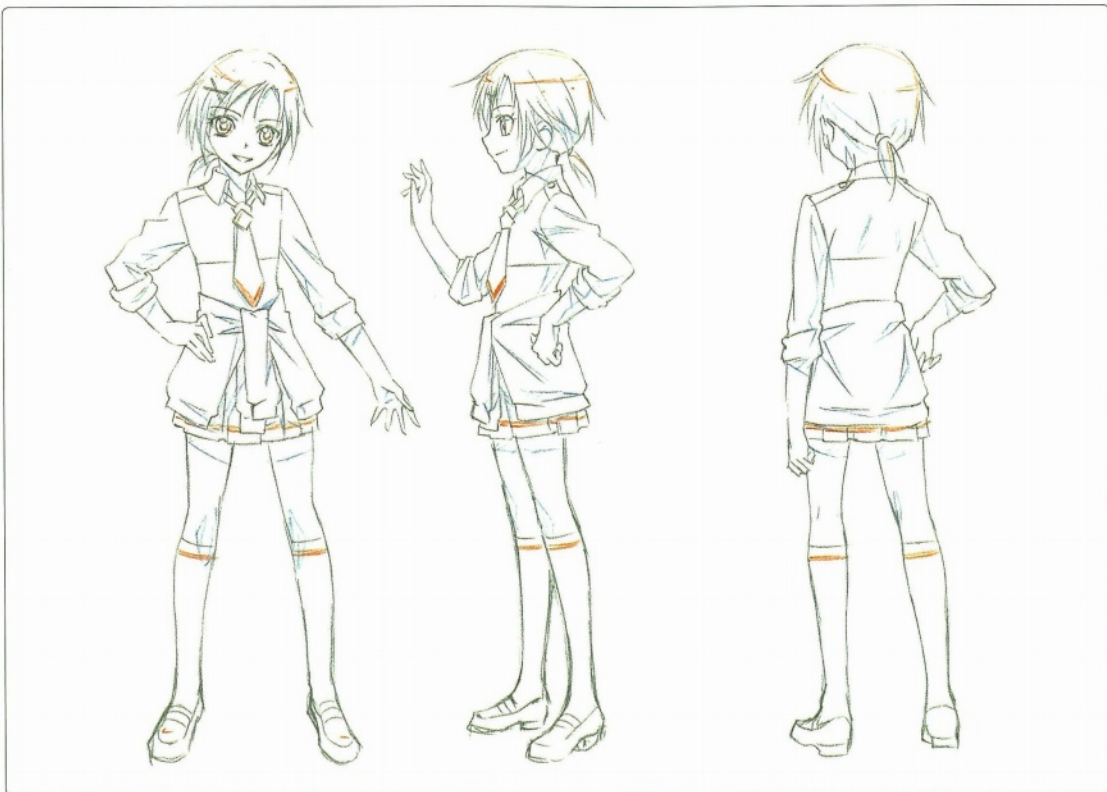
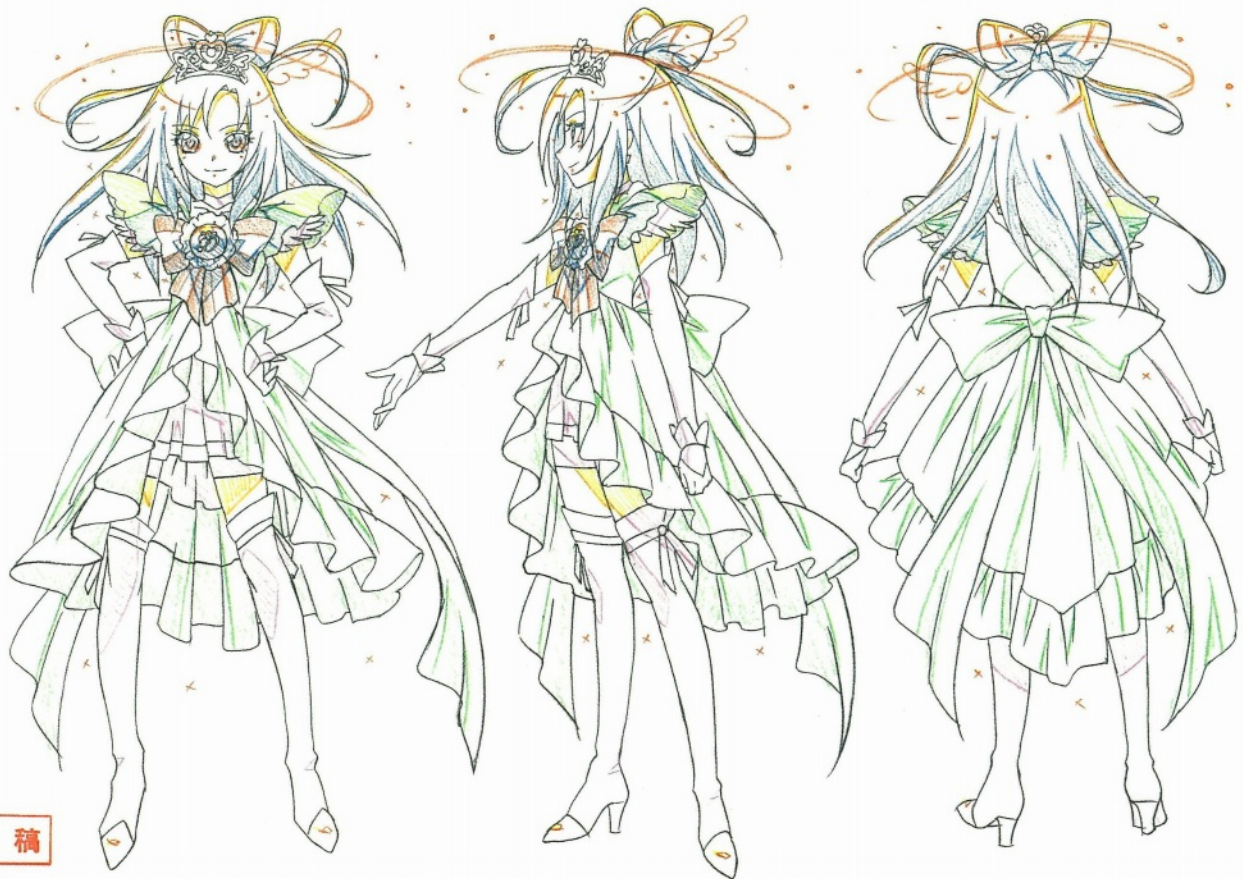
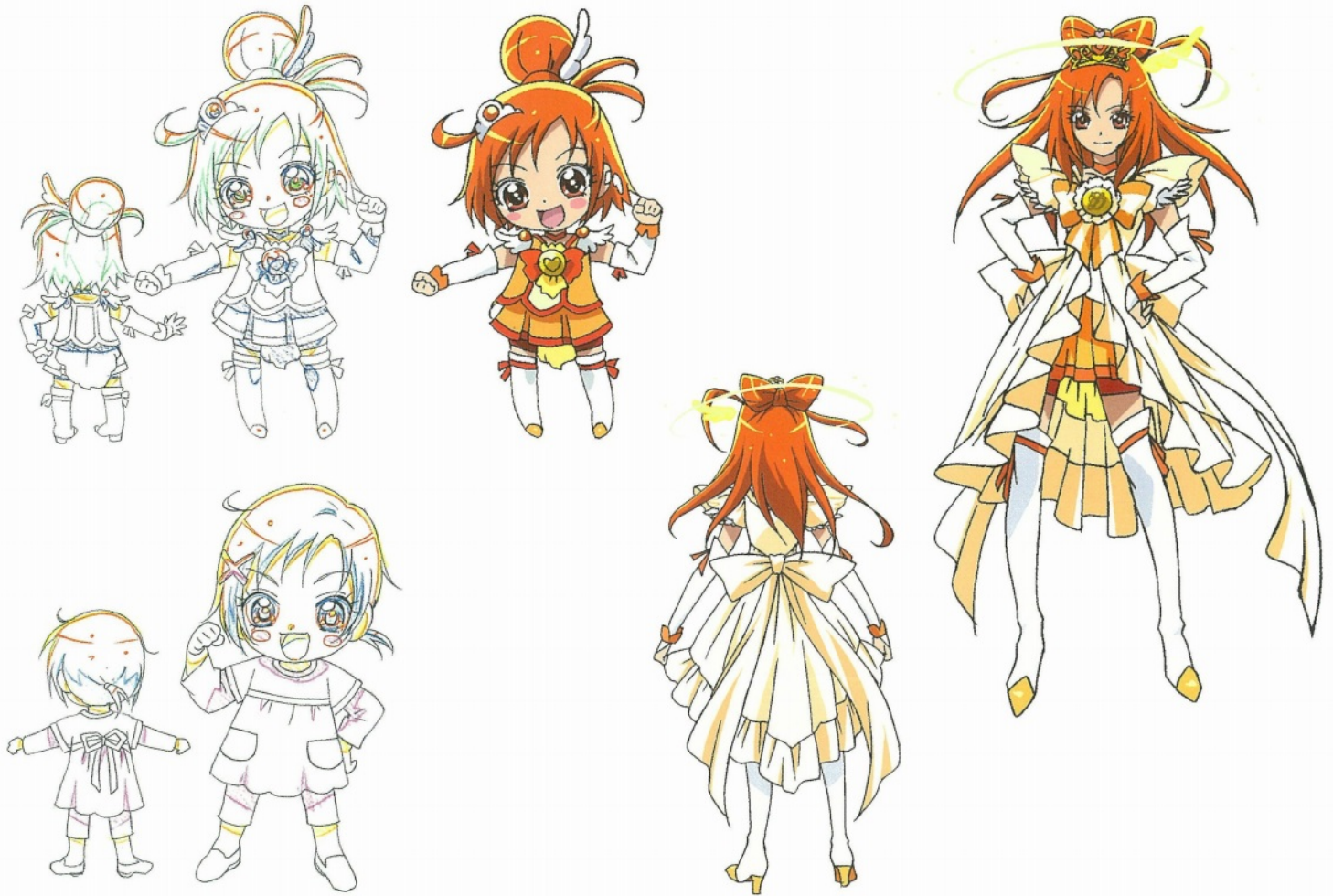
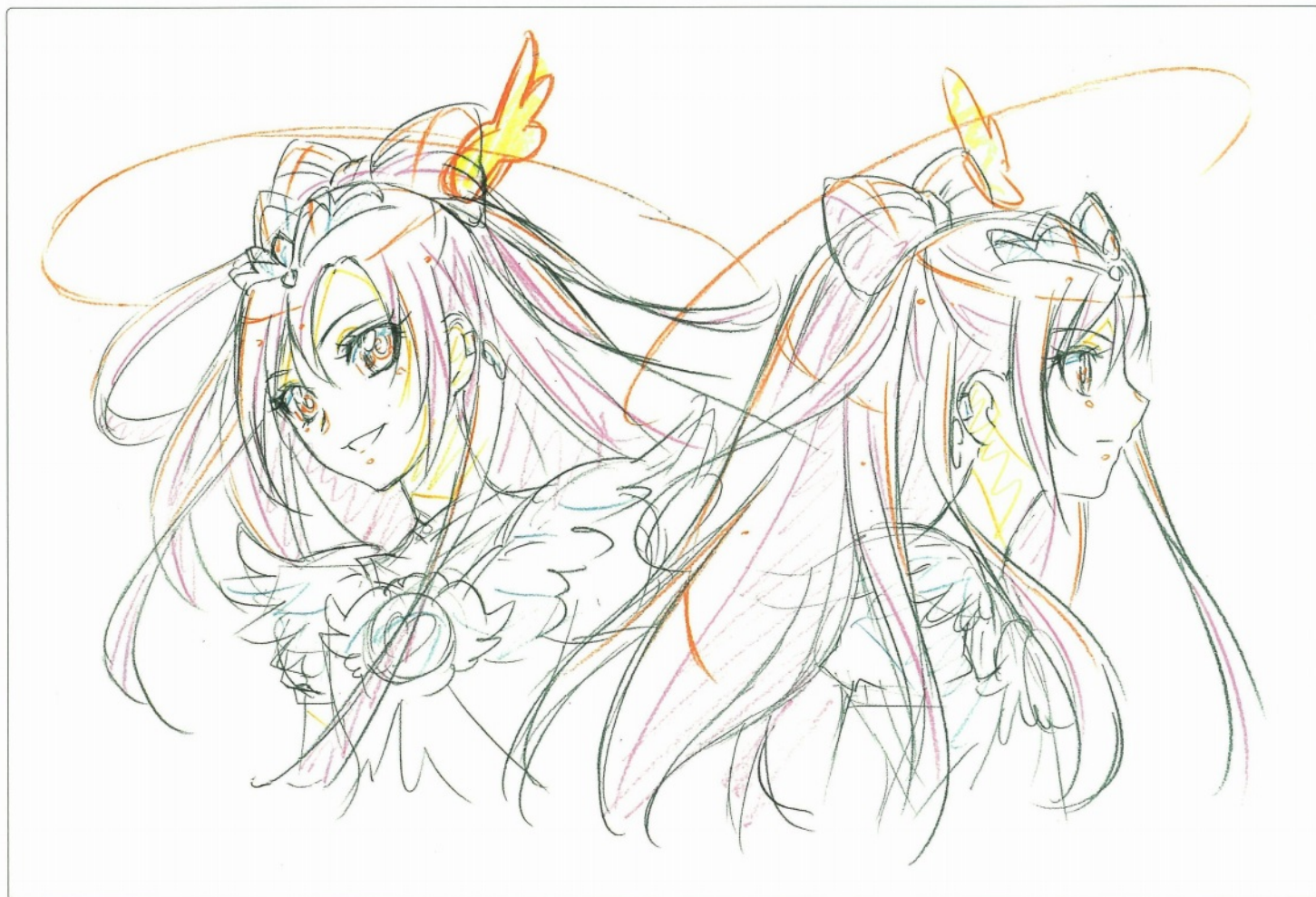
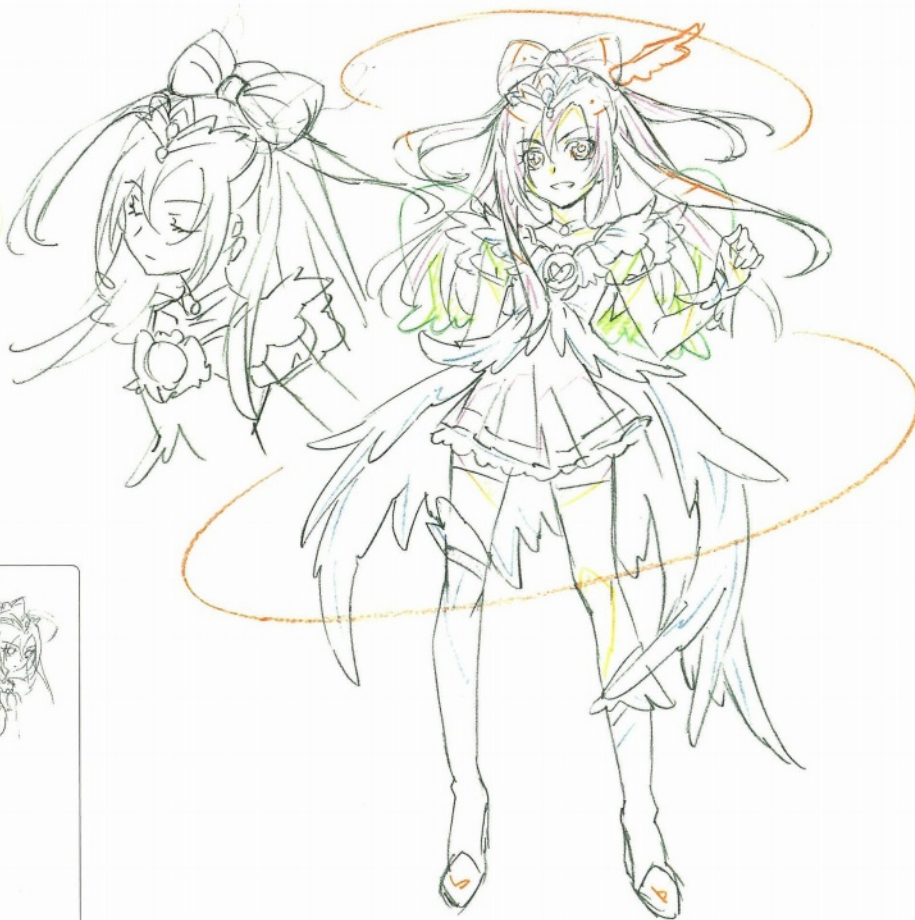
決定稿

決定稿

あっちぃ…

肌
ソックス
決定稿

シャープ
シャープ

決定稿

黄瀬やよい キュアピース

『プリキュア』シリーズのヒロインたちのなかでも、極端に引っ込み思案なやよい。ちょっとしたことですぐに泣き出しそうになり、周囲をあわてさせることも多い。額と両方の頬をしっかりガードした髪型は、そんな彼女の性格をよく表したデザインだ（また、夏制服でカーディガンを着用するあたりも、彼女らしい）。

KAWAMURA'S COMMENT

彼女もやっぱり決め手は髪型ですね。やよいは内気な女の子ということで、フェイスラインを隠す感じで考えていて……。最初はボブの変形で考えていたんですけど、高さを出しでキノコのかさ"みたいにしてみたり、いろいろと描いていくうちにコレがぴたっとハマりました（笑）。よく考えると、この子たちの後ろ姿がすごいことになっているんですよね。

ぷ

肩のところ

パフスリーブ

耳

○1コの山みたいなフォルムです。

アームカバー一番短いです

根元髪の毛でまとめてます。

フリル部分少し長め

スカート+フリル

決定稿

こんなかんじのシルエットになります。

目ギリギリのあたりで髪の毛ぱっつん

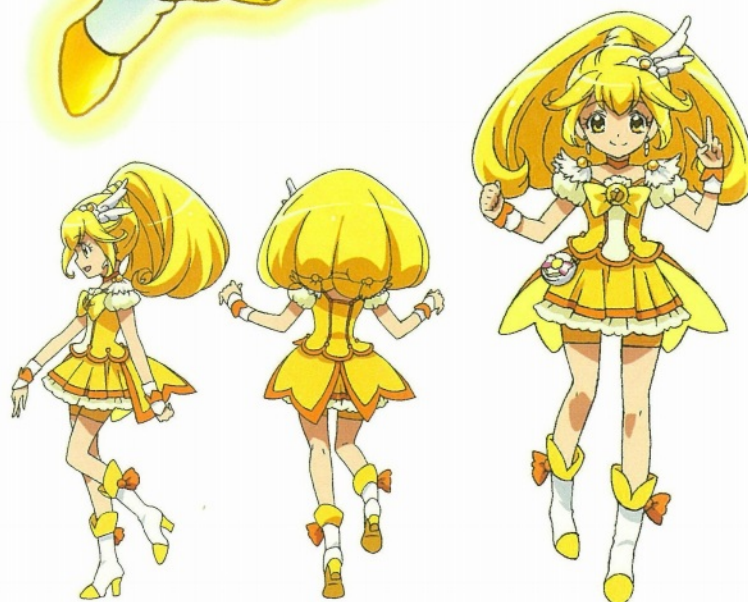
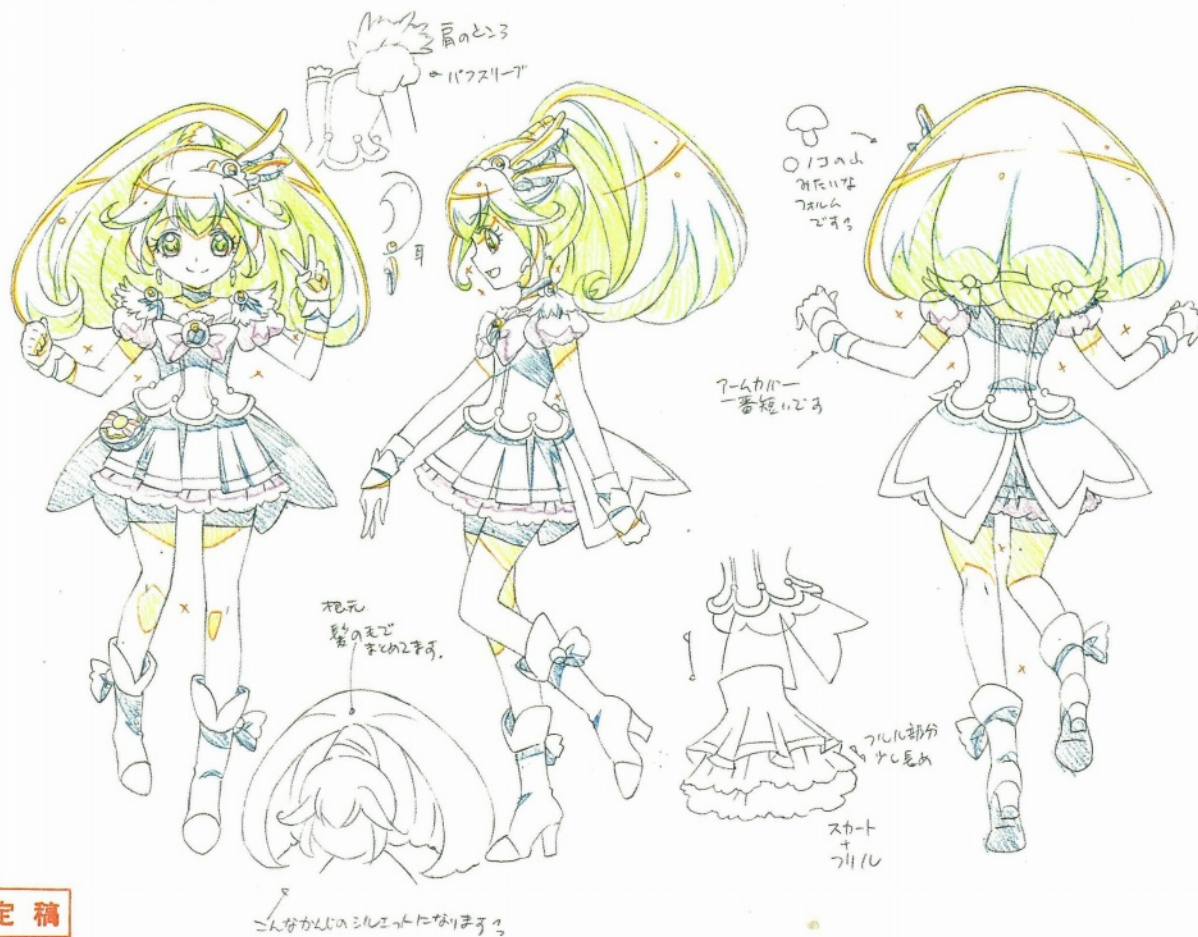
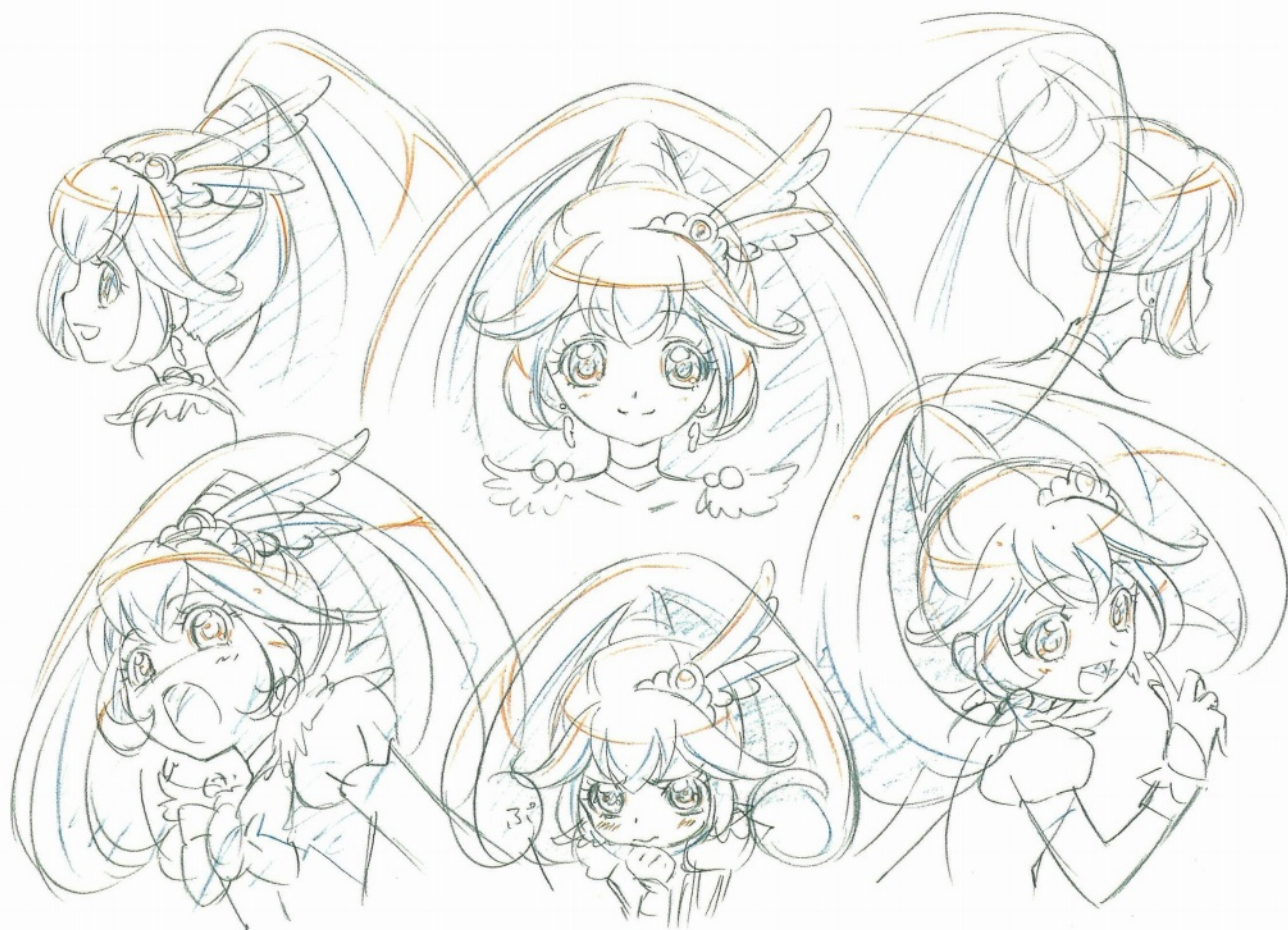
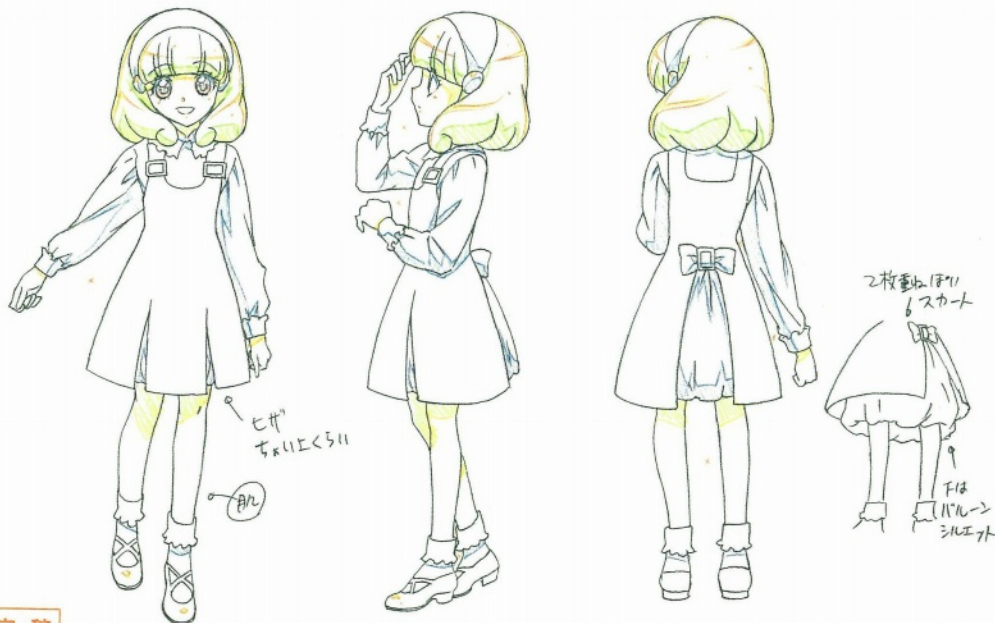
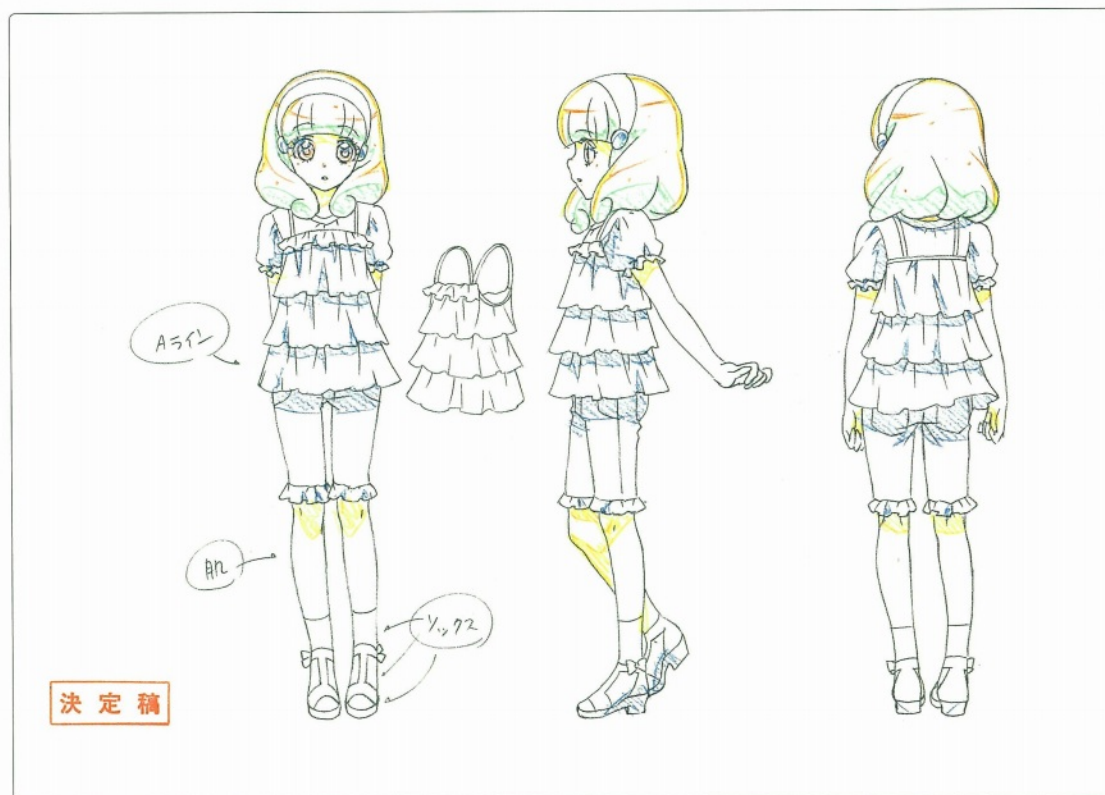
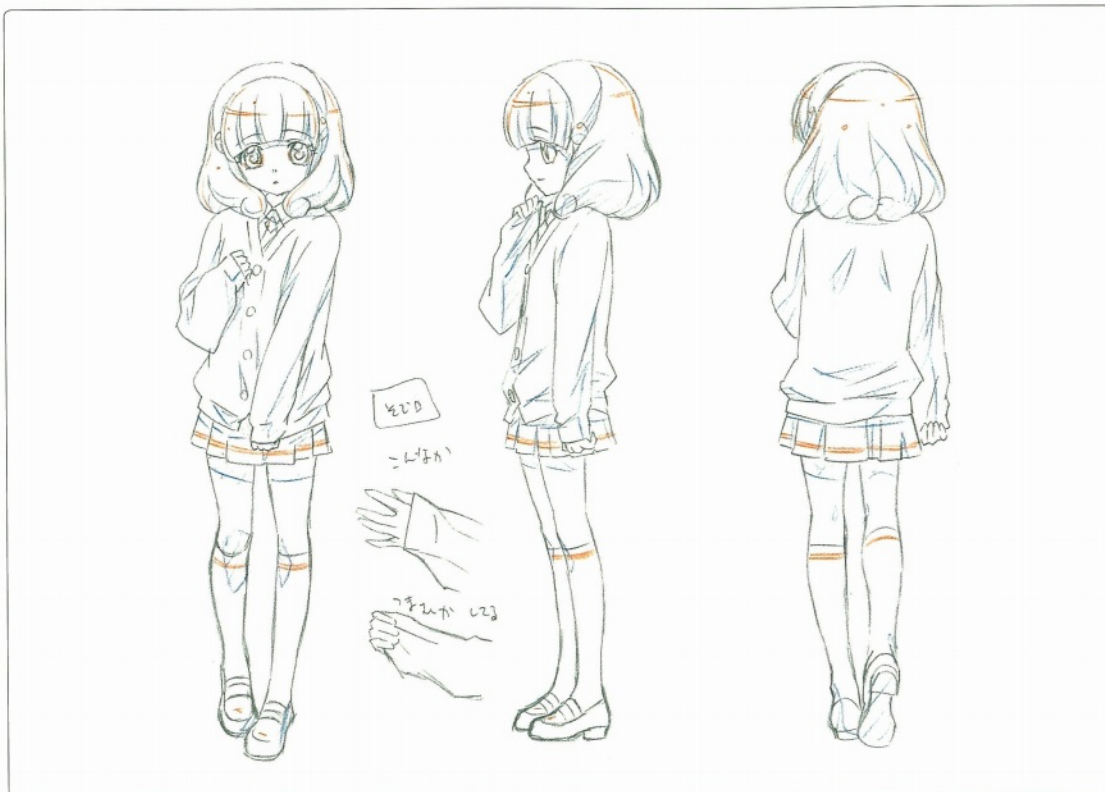
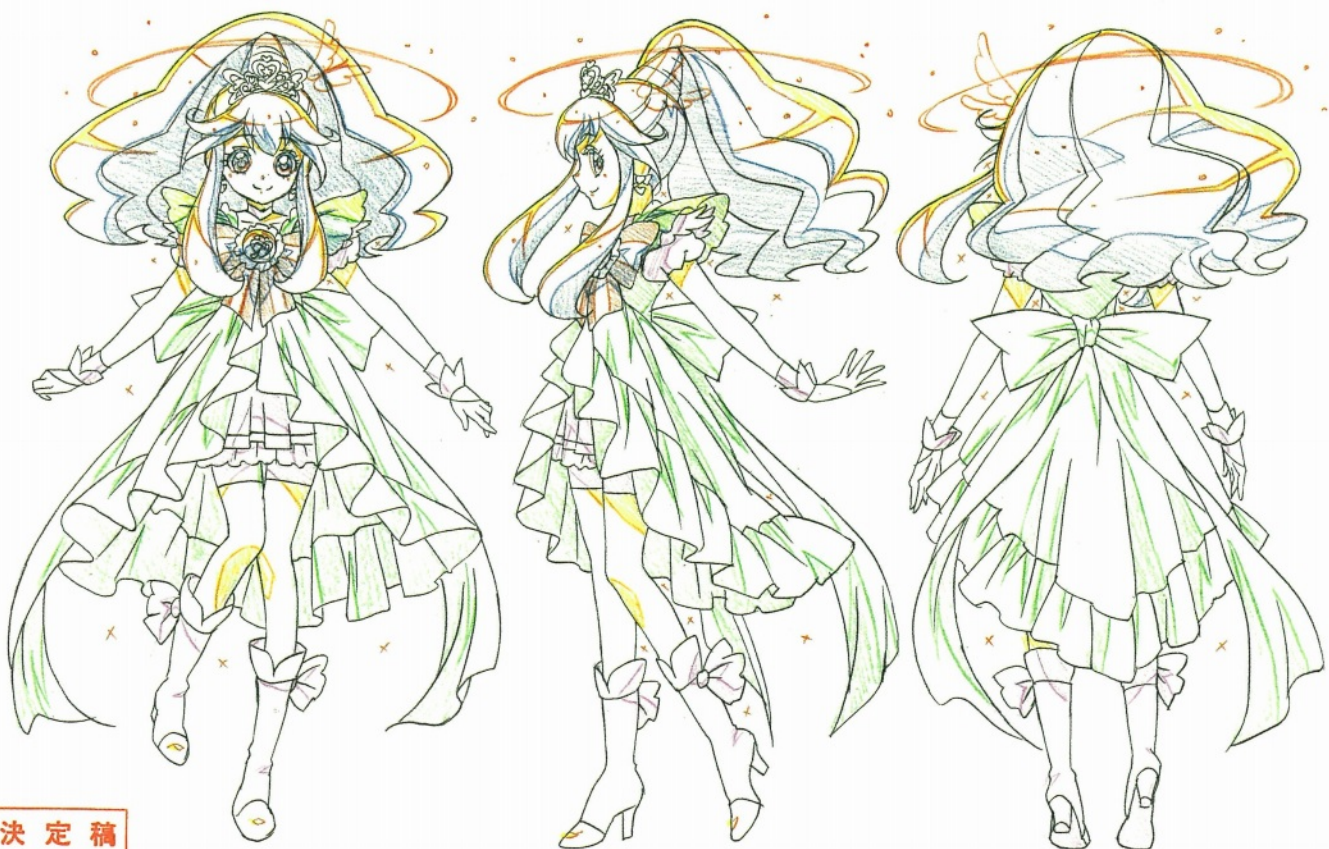
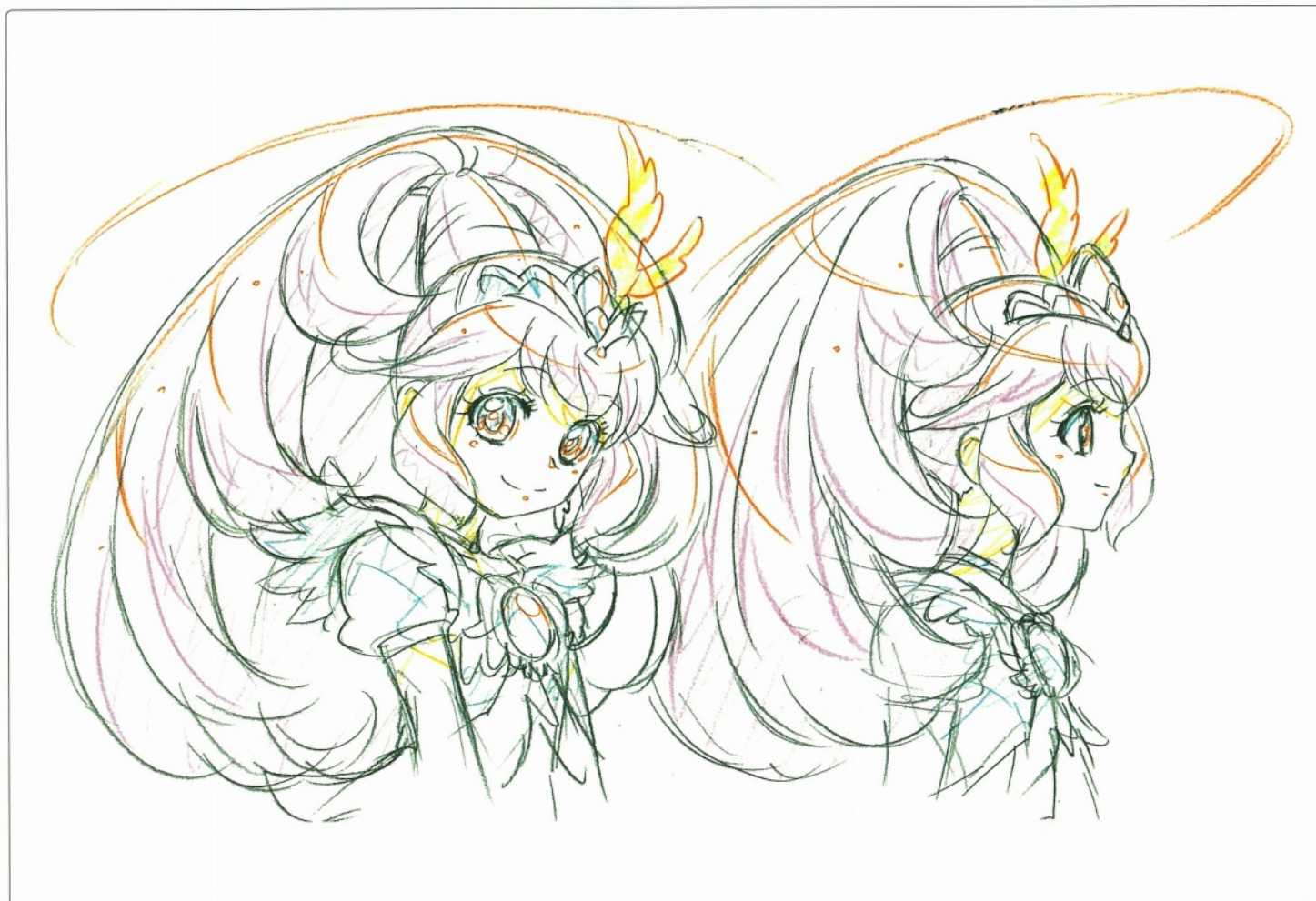
キャー ピュー

おでことみみは出したくない派

そでロ
こんなか
つまんでる

Aライン
肌
ソックス
決定稿

くるん
くるん

バブ…

決定稿

NAO MIDORIKAWA / CURE MARCH

緑川なお
キュアマーチ

ポニーテールのイメージ通り、アクティブな性格の女の子。体を動かすことがなにより好きな彼女は、所属する女子サッカー部では1年生のときからレギュラーを務めている。また、まわりから頼りにされる姉御肌な性格は、弟3人妹2人の6人兄弟（シリーズ途中で3人目の妹が誕生）の長女という環境のせいだろうか。

KAWAMURA'S COMMENT

ボーイッシュでしっかり者のキャラなんですけど、どこかしら女の子らしいところが欲しいなと思って、それでリボンをつけています。初めはショートボブで考えていたので、その名残がサイドのボリュームに残っていますね。最終的には、もう少し快活さを出したいという意向があって、ポニーテールでまとまりました。

じゃま〜

脇のところ

耳

あまり見えないと
思うけれど
イヤカフス

ツインテール
+
ポニーテール

ブーツ
一番短いです

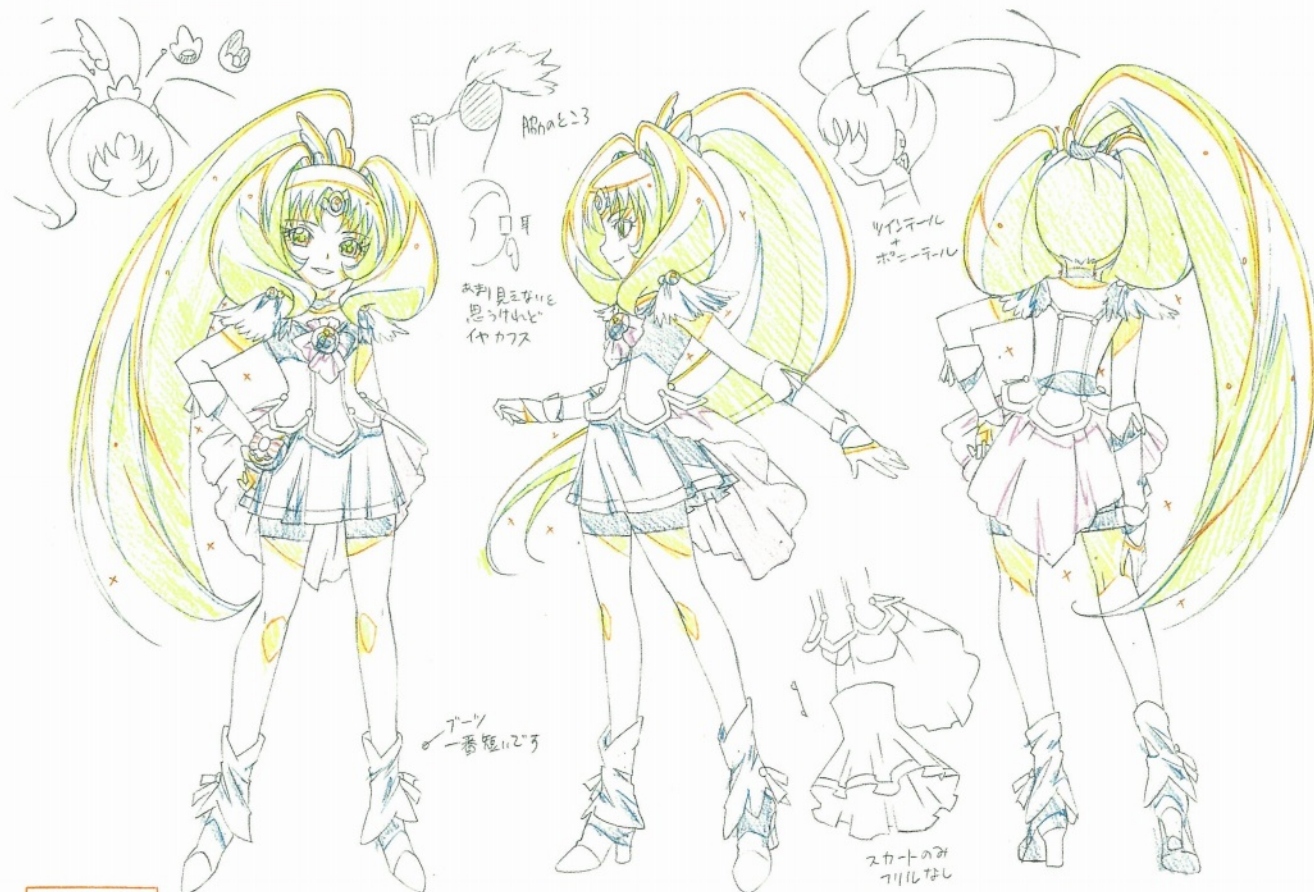
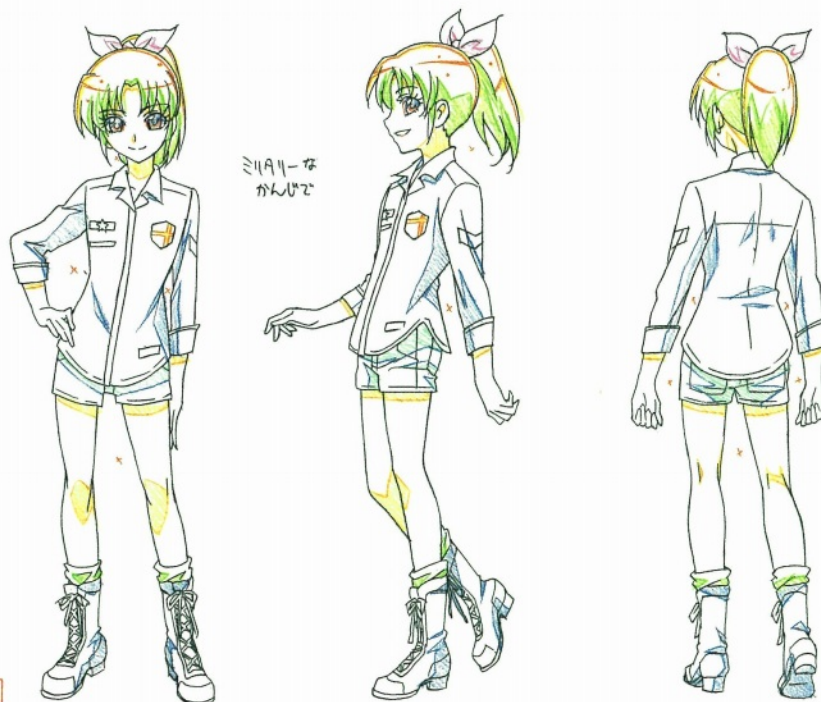
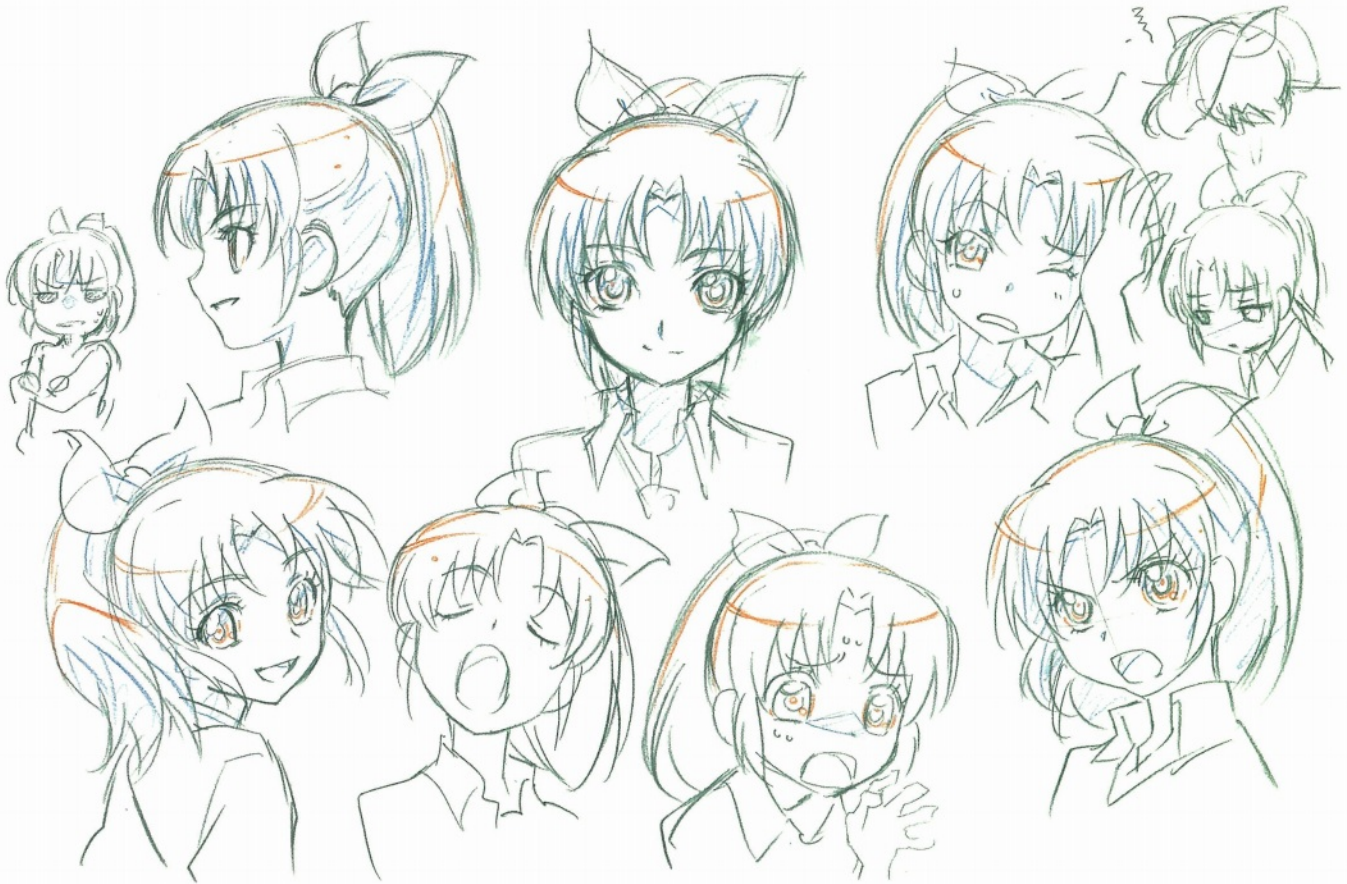
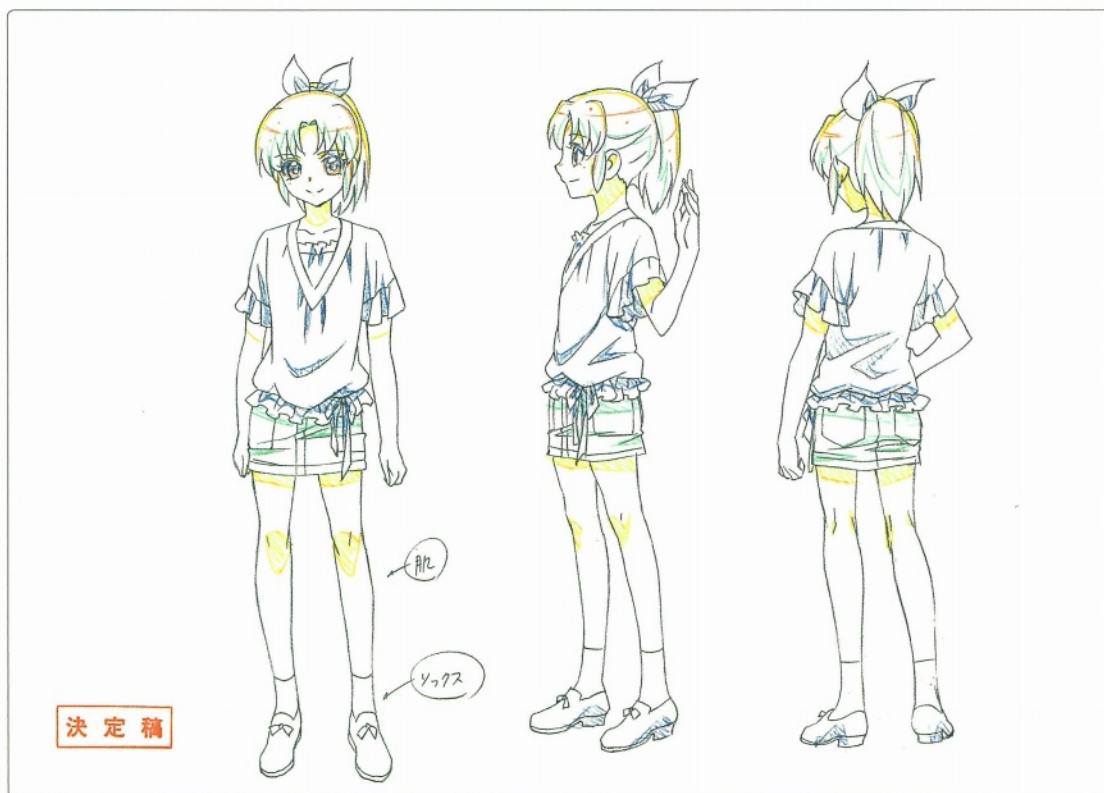
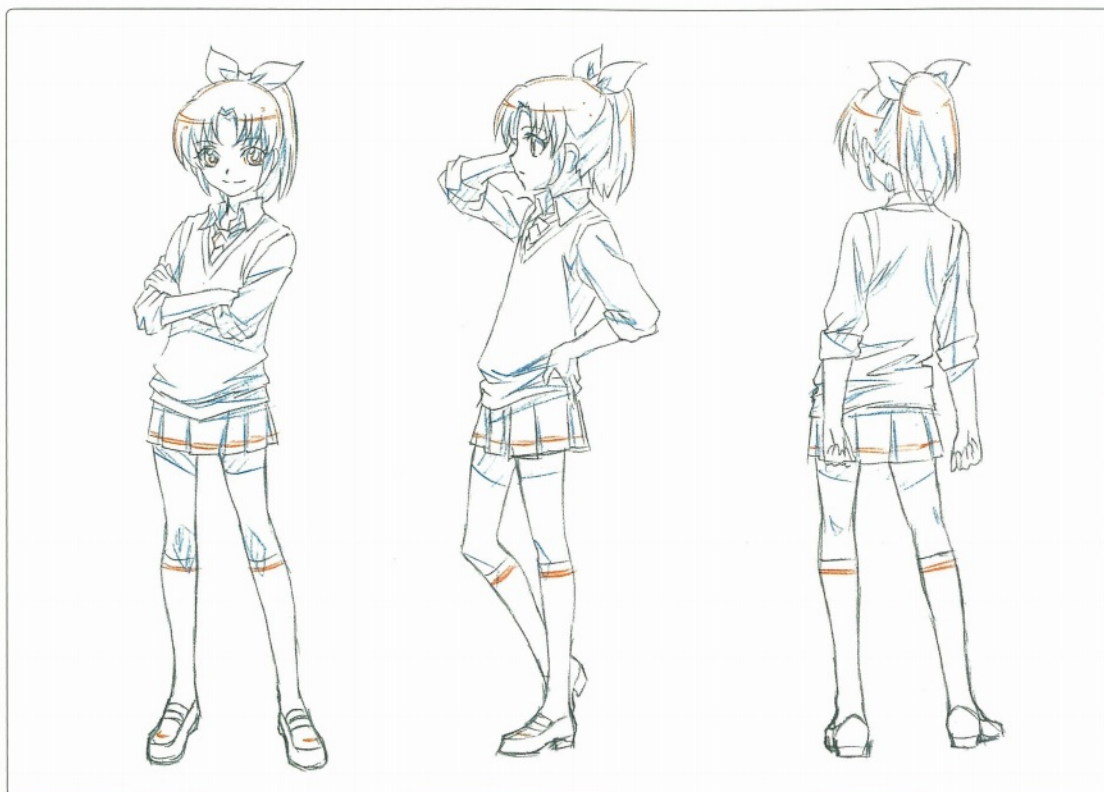
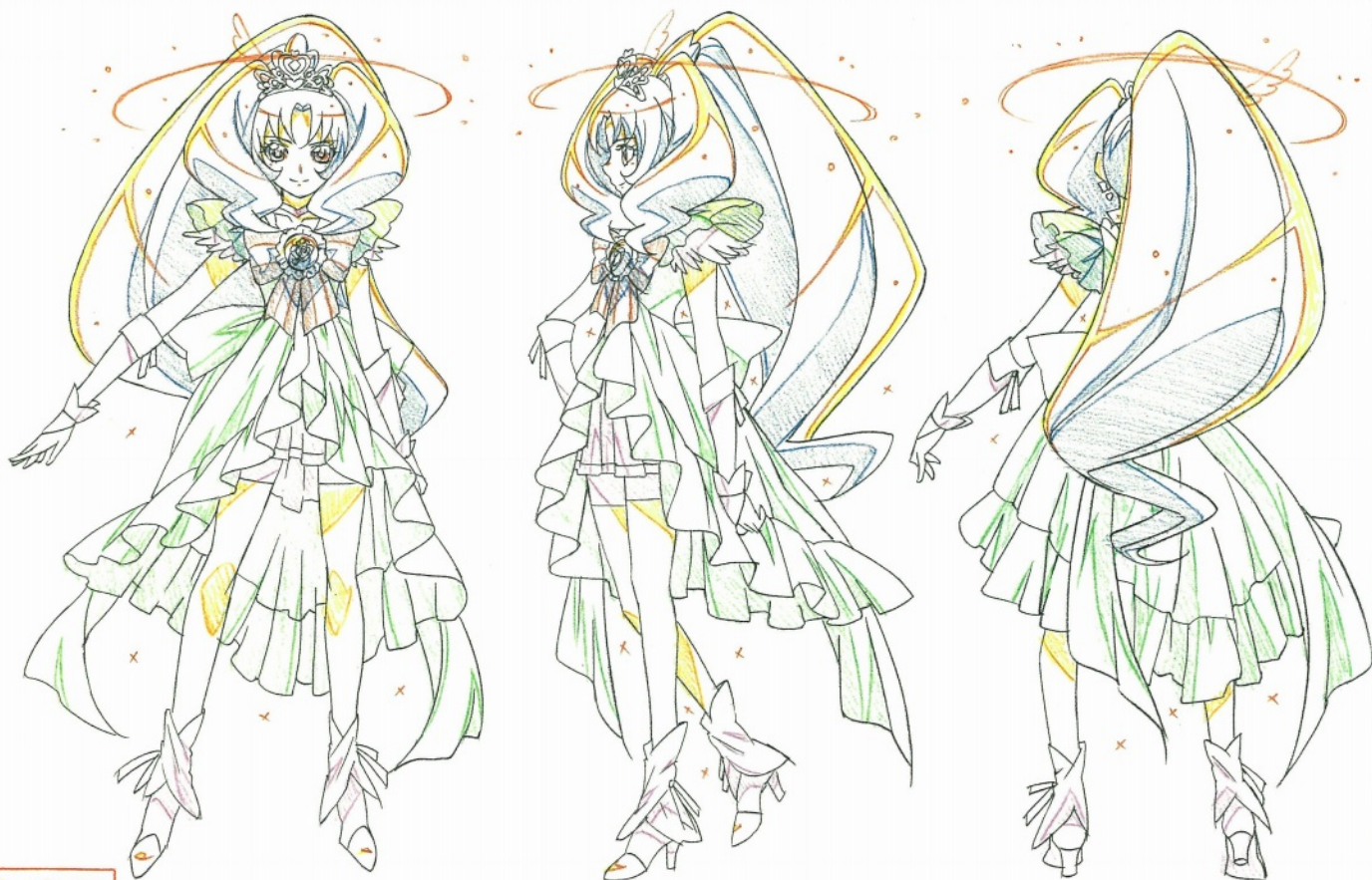
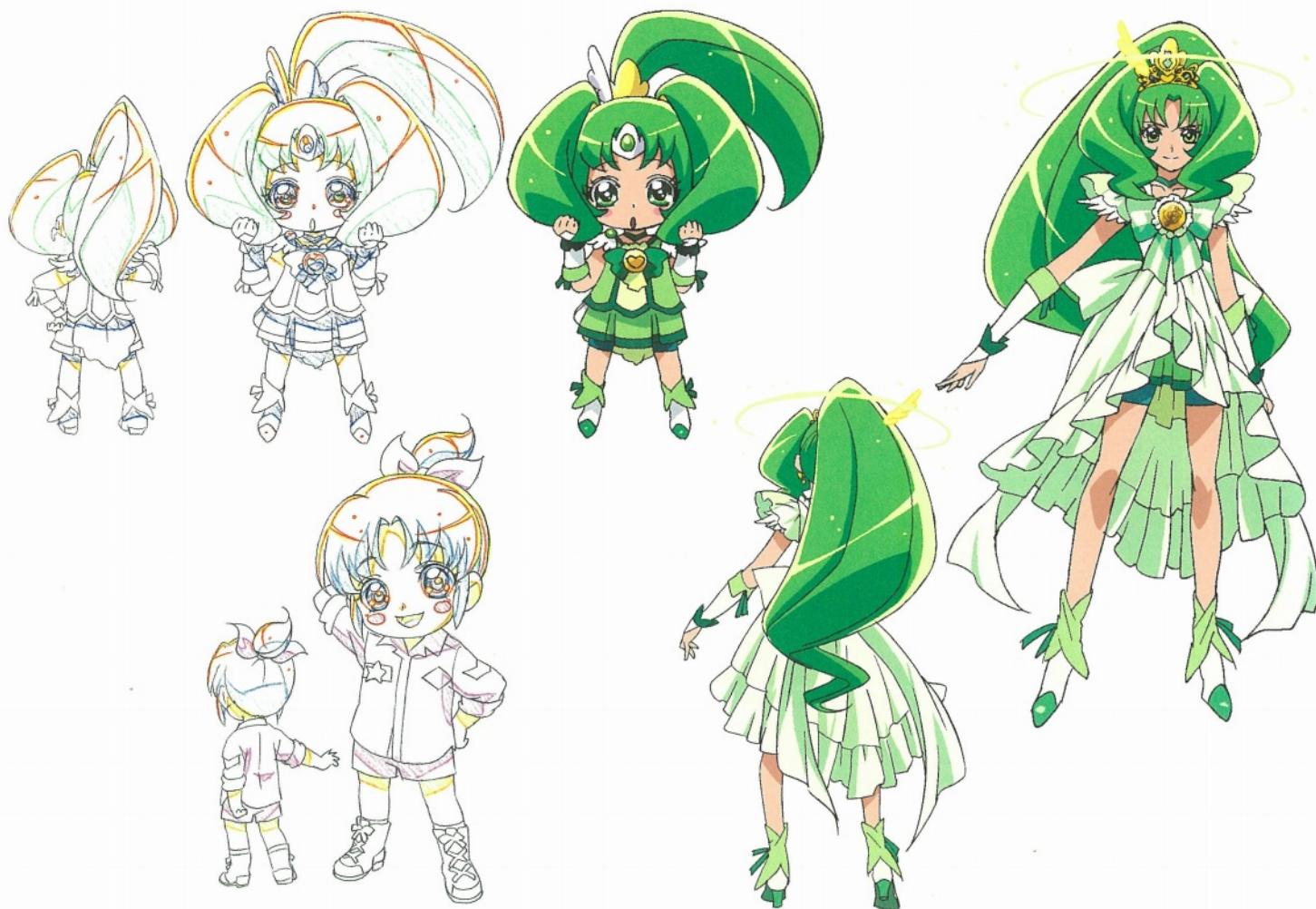
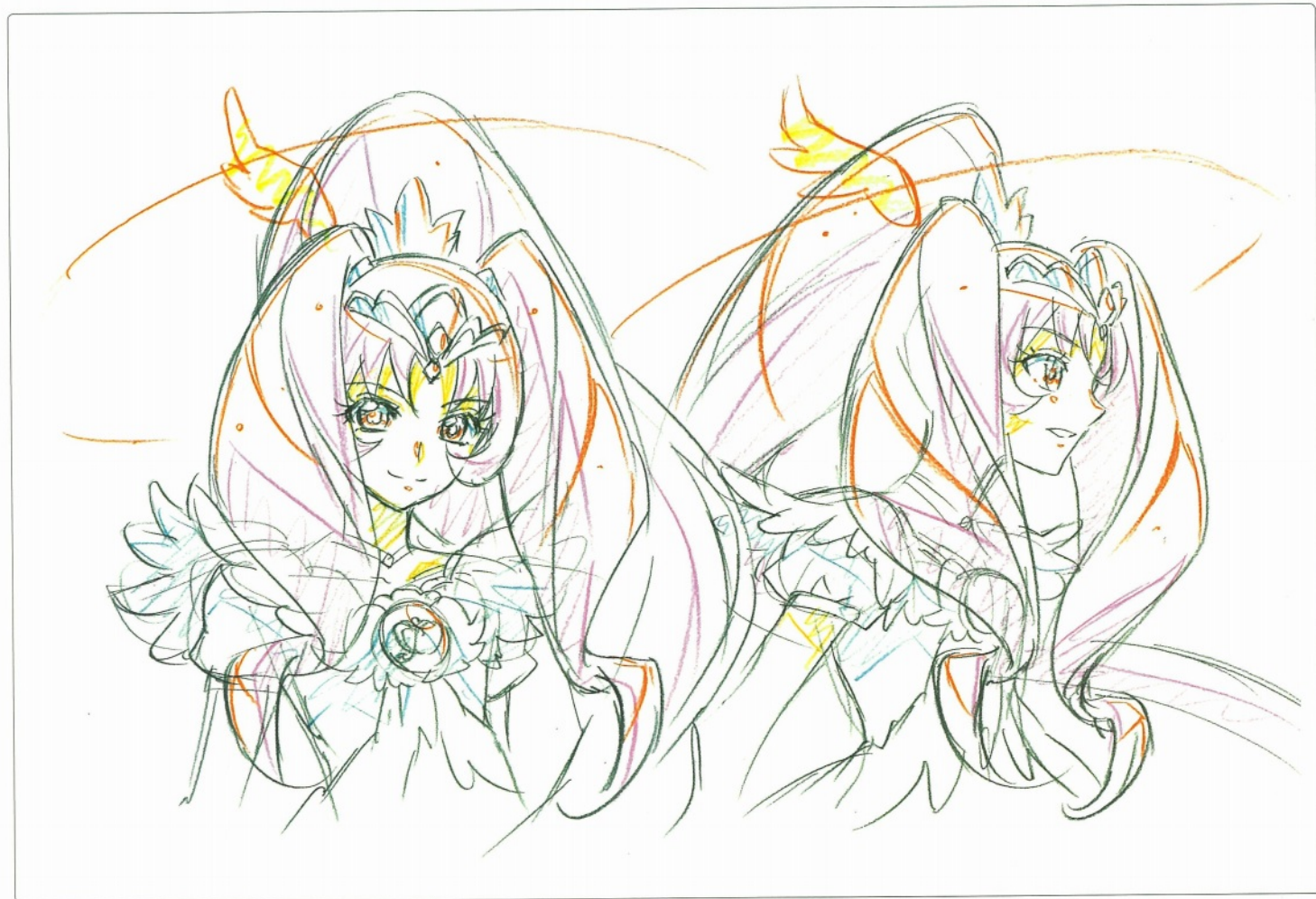
スカートのみ
フリルなし

決定稿

ミリタリーな
かんじで
決定稿

肌
ソックス
決定稿

ちょいフサ
ちょいフサ

決定稿

青木れいか
キュアビューティ

七色ヶ丘中学校2年2組では学級委員を務める才女。ストレートの髪型に少しタレぎみの瞳……と容姿端麗で、成績も常にトップレベル。上品な言葉遣いと丁寧な物腰で、生徒たちからの人気も高い。また、責任感が強く、生徒会副会長（シリーズ途中からは生徒会長）も務めている。5人のなかでは一番冷静なお姉さんキャラだ。

KAWAMURA'S COMMENT

最初に固まったのがビューティとピースなんです。5人のなかで一番幼く見えるのがピースなのに対して、一番大人っぽいのが彼女。あとロングヘアも、昔の日本のお姫様っぽい感じになるといいかな、と。それで前髪がパッツンになっていますね。同じロングヘアでも、顔を出したくなくて伸ばしているやよいに対して、れいかは清楚な印象が出るといいのかな、と。

肩のところ

フリル

耳

あまり見えないと思うけれど
イヤリング

後ろ髪
ざっくり4分割

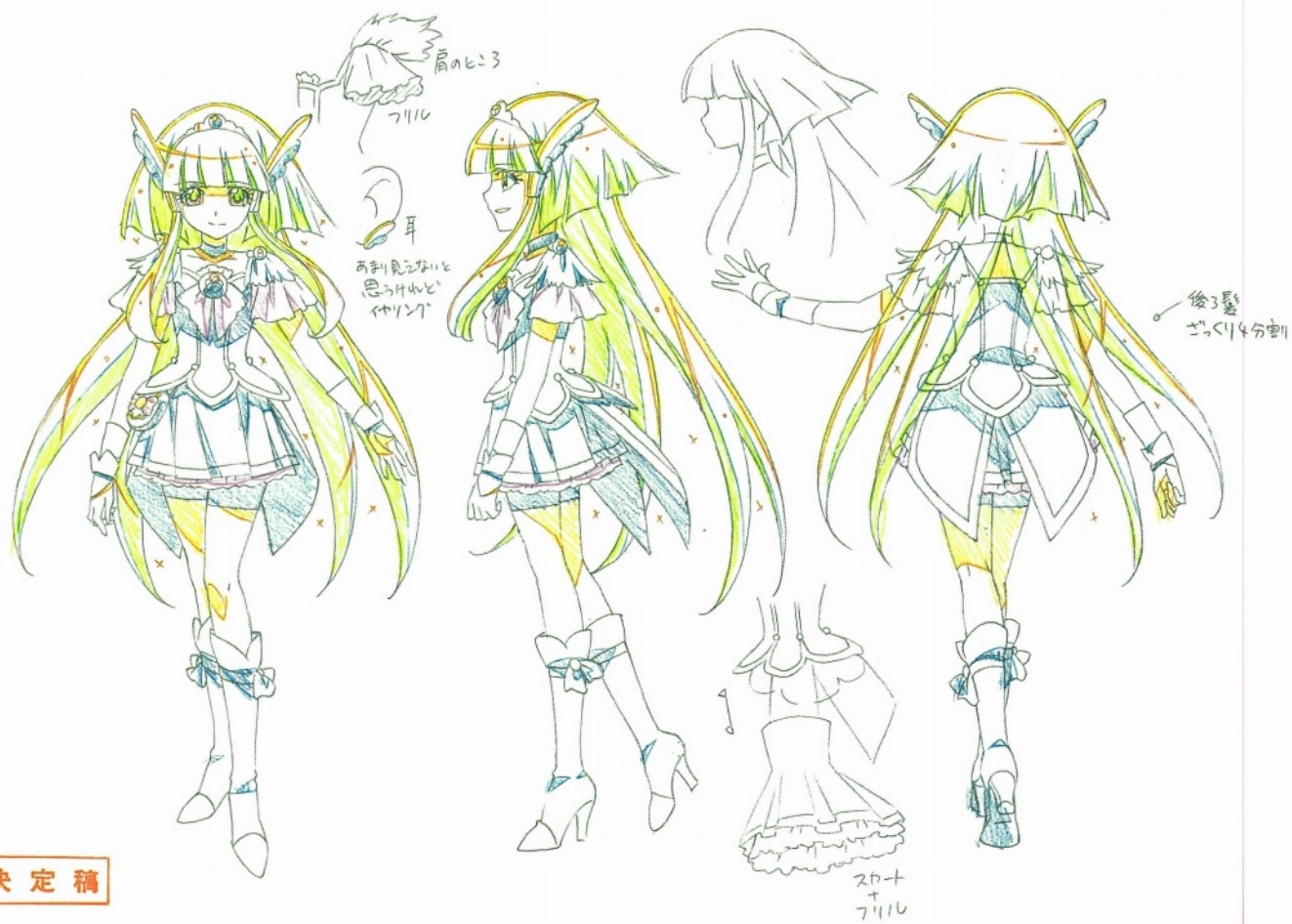
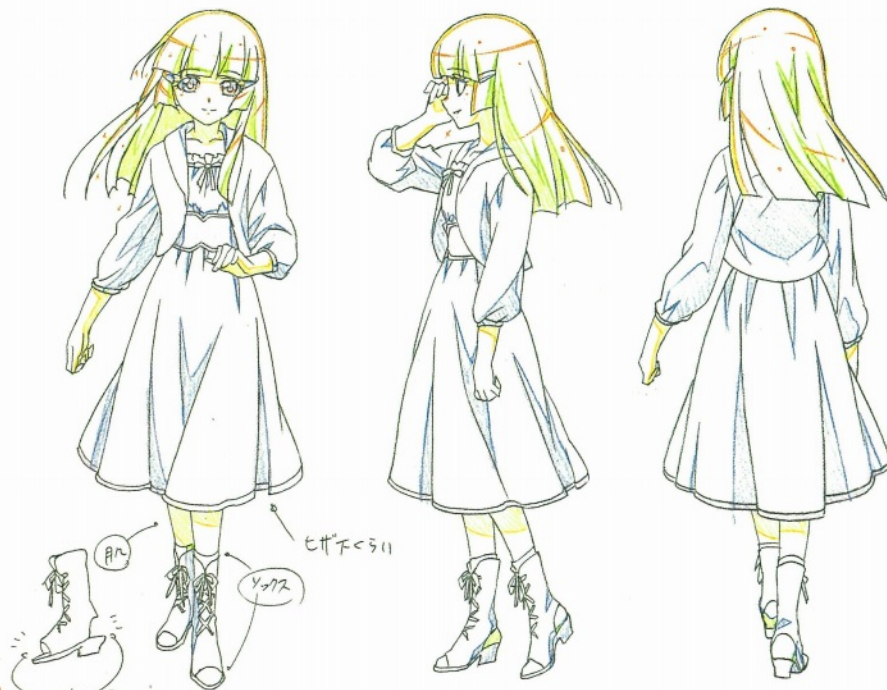
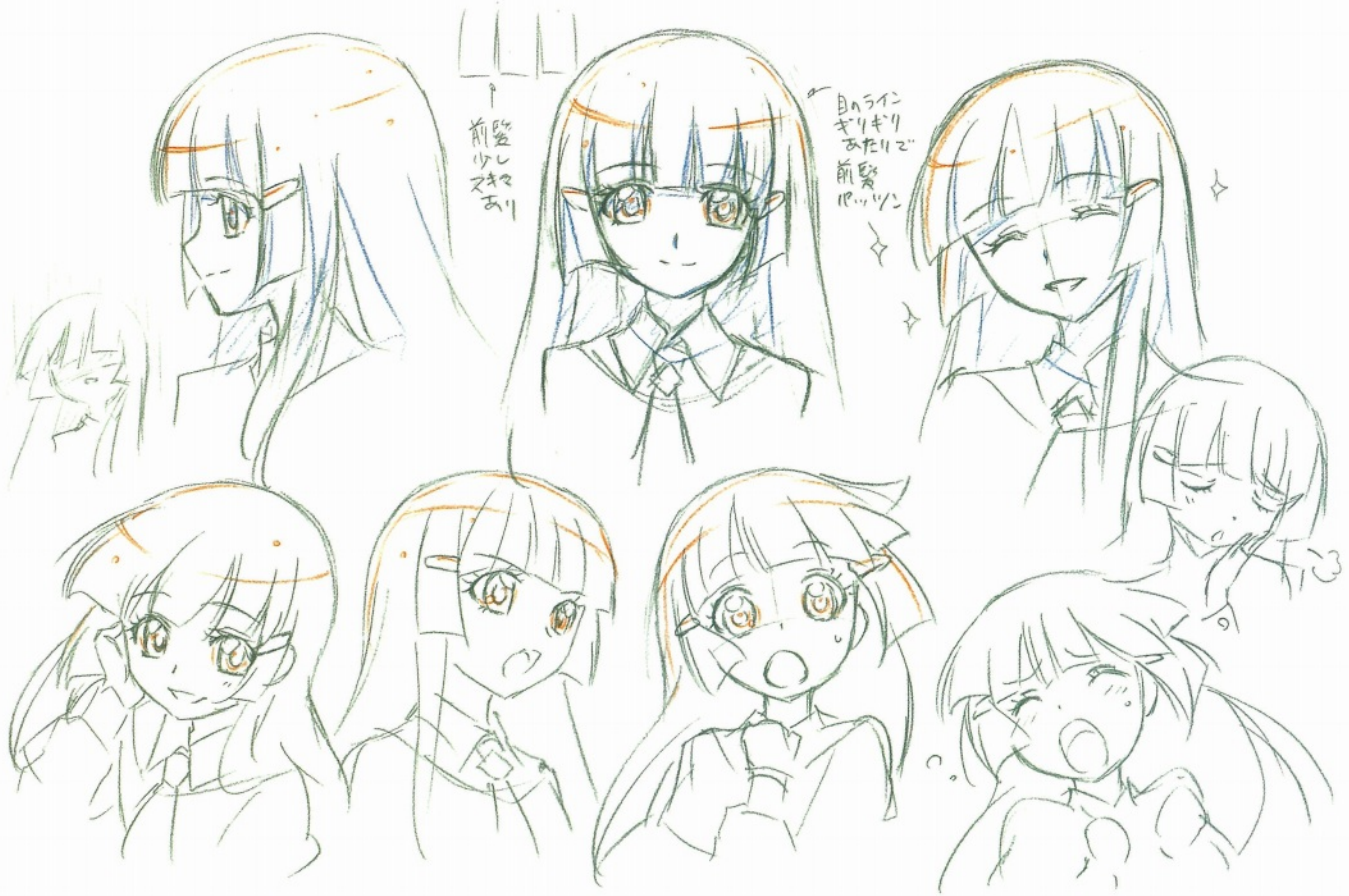
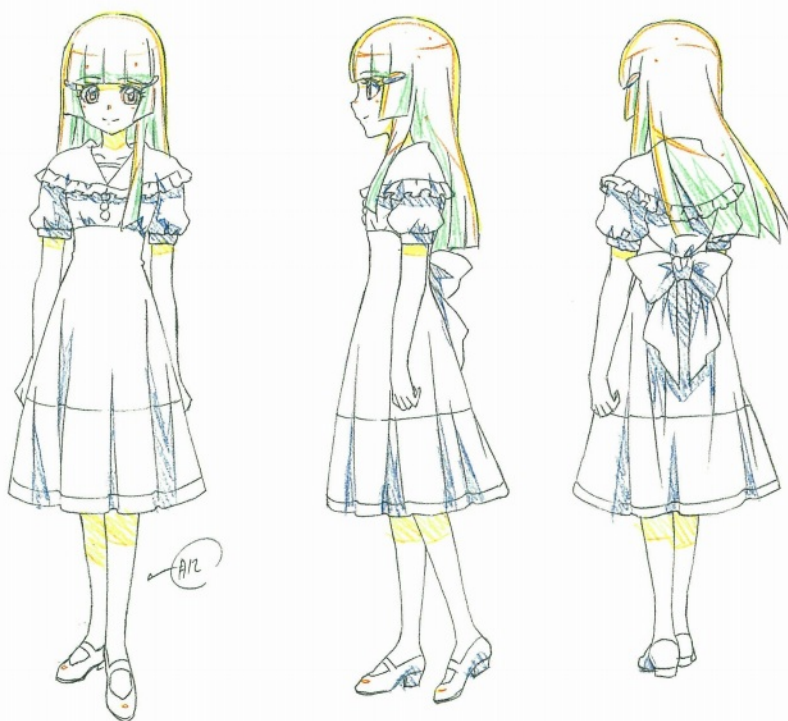
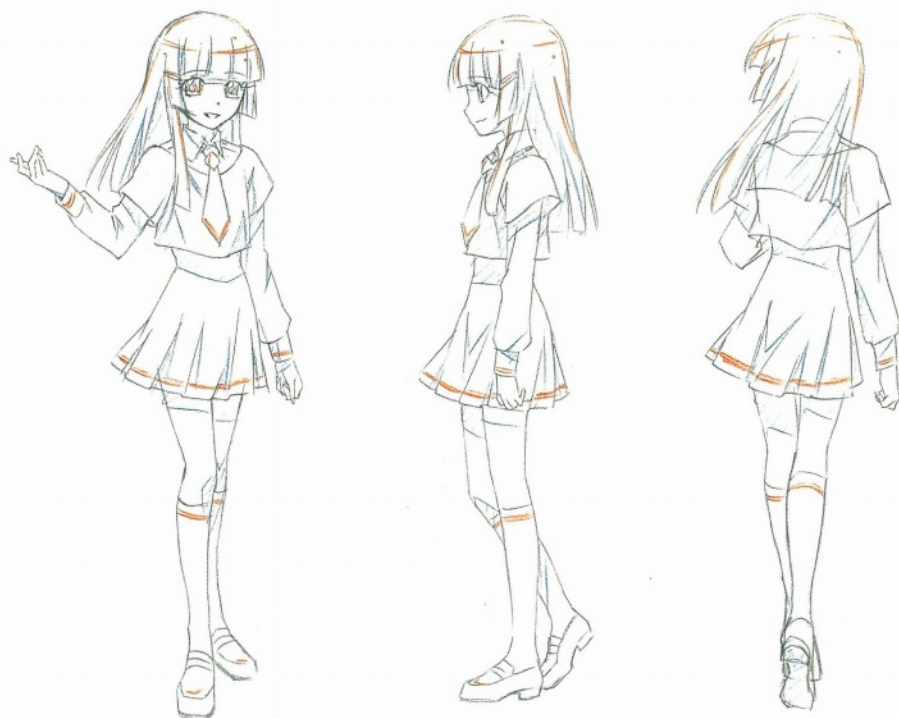
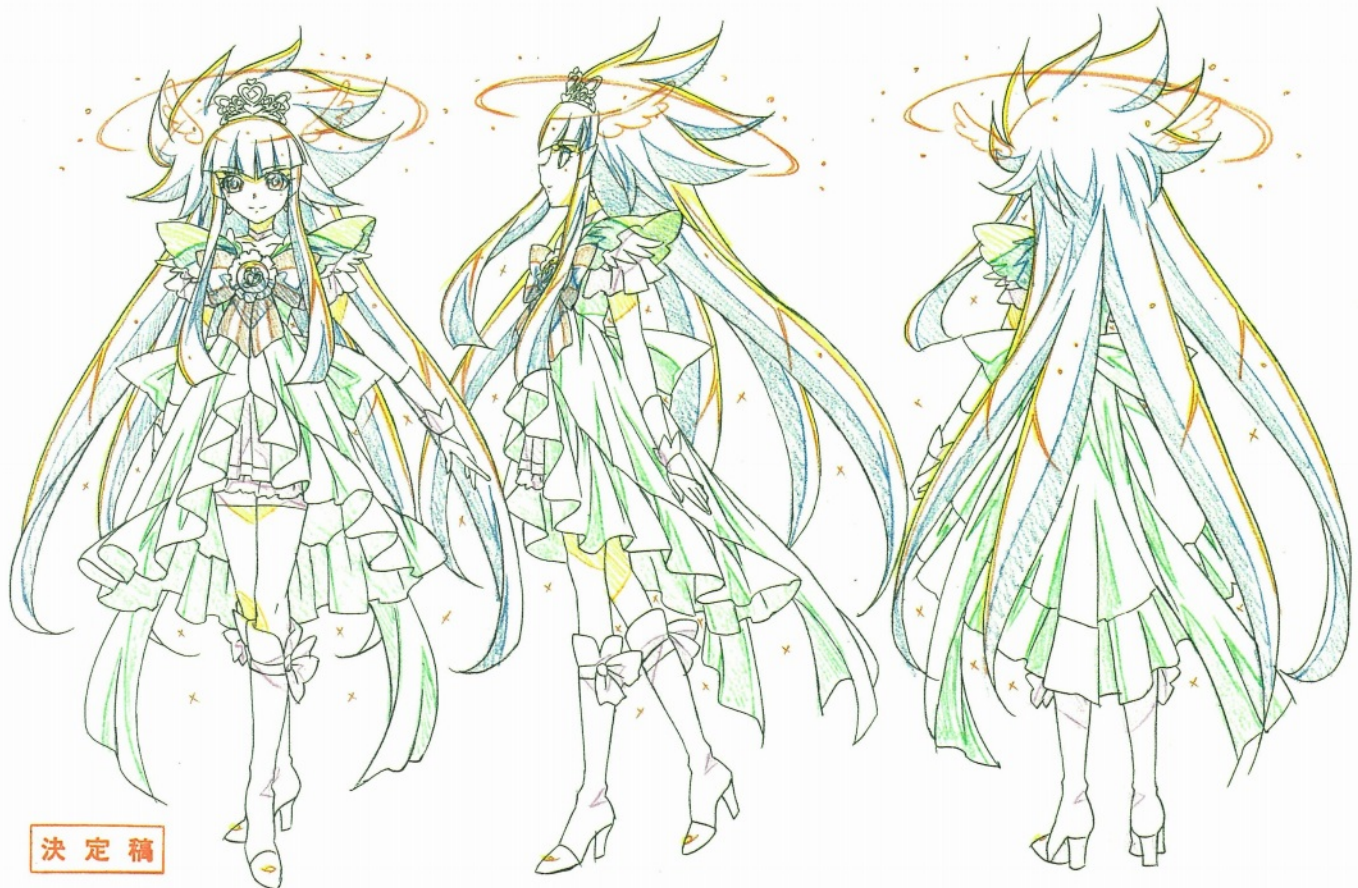
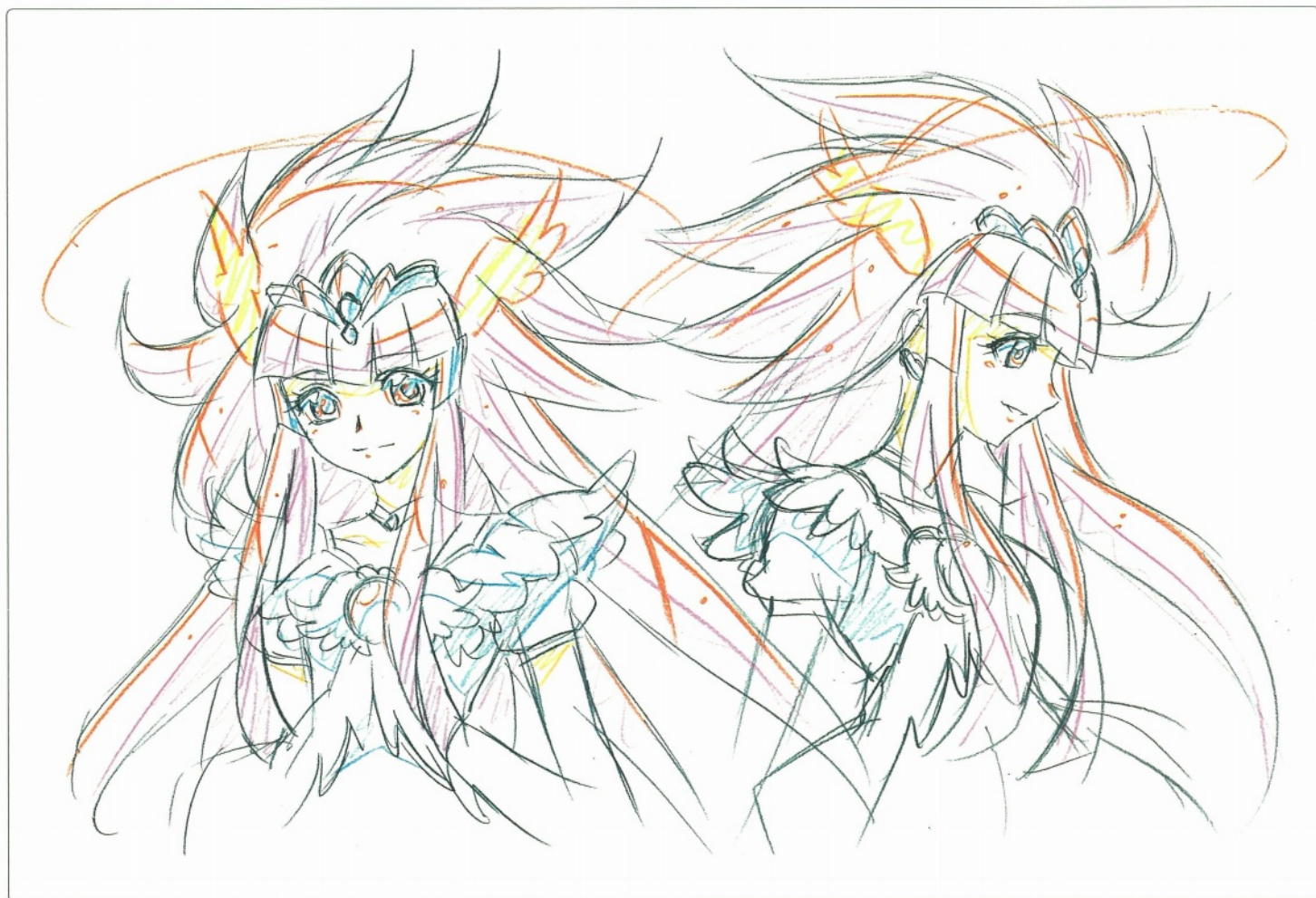
スカート
+
フリル

決定稿

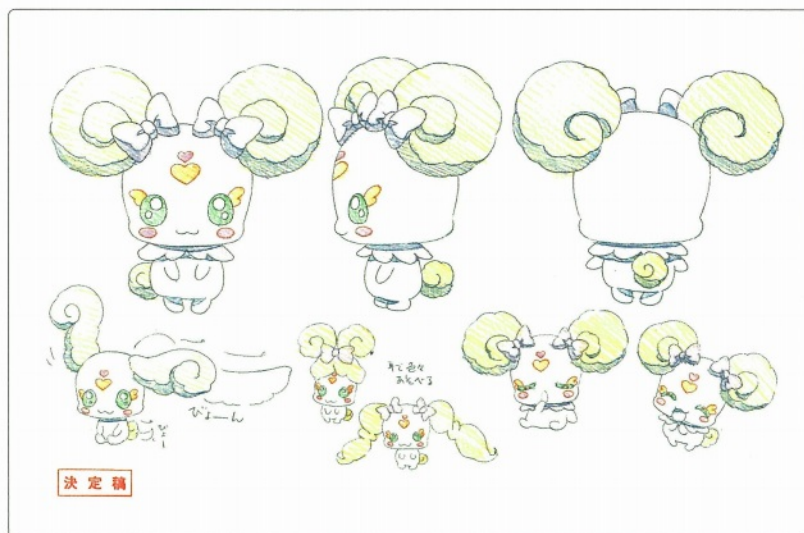
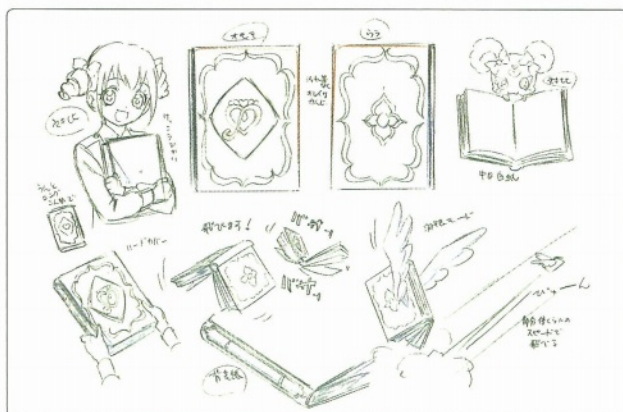
前髪少しスキマあり

目のラインギリギリあたりで前髪パッツン

決定稿

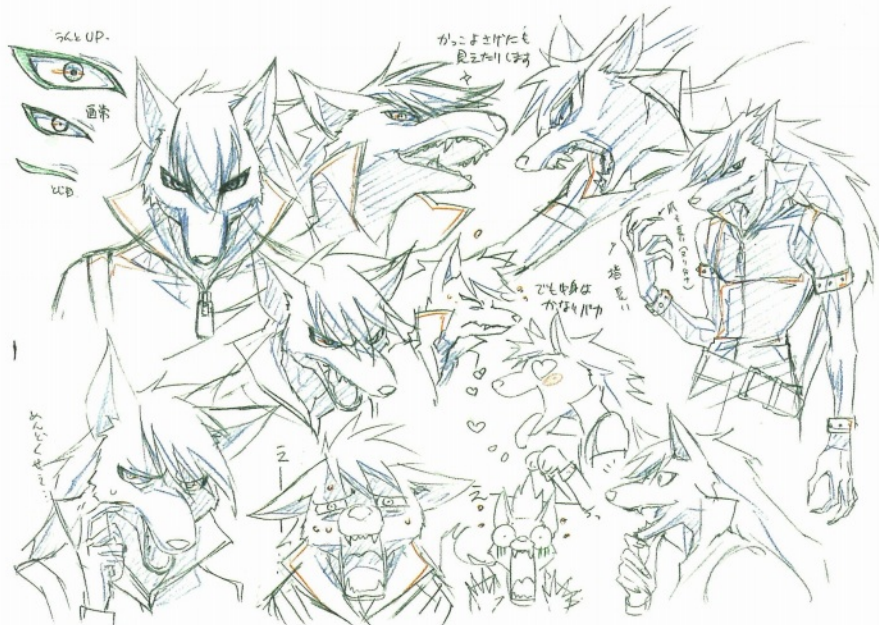
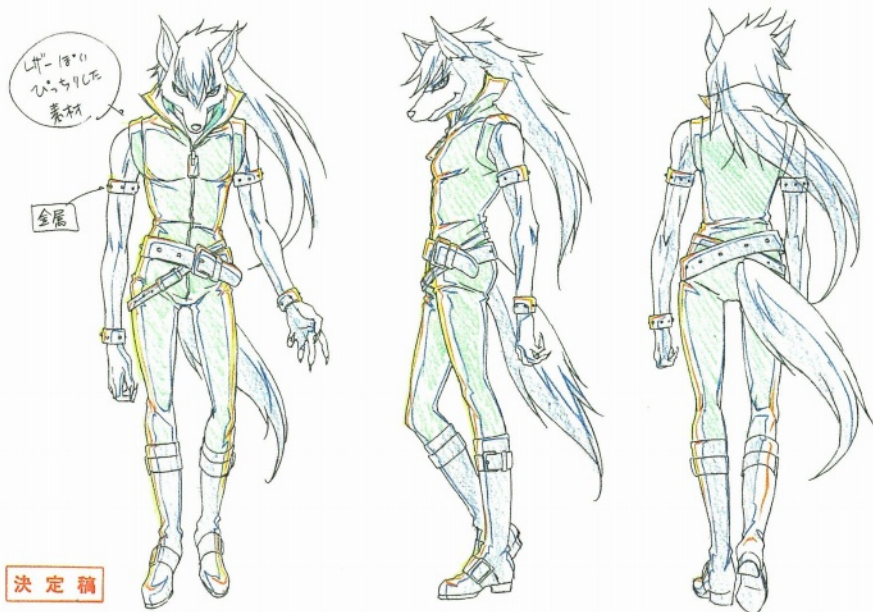
フサフサ
キラキラ
フサフサ
キラキラ

決定稿

キャンディ

メルヘンランドに平和を取り戻すため、地球にやってきた妖精。プリキュアたちを導く役割を担っており、普段は強気な態度を崩さないが、実は甘えん坊。物語の終盤で、メルヘンランドを治めるロイヤルクイーンの娘であることが明かされた。耳を頭の上でくるくると巻いており、リボンを取ると長く垂れた姿になる。

キャンディの絵本

ポップ

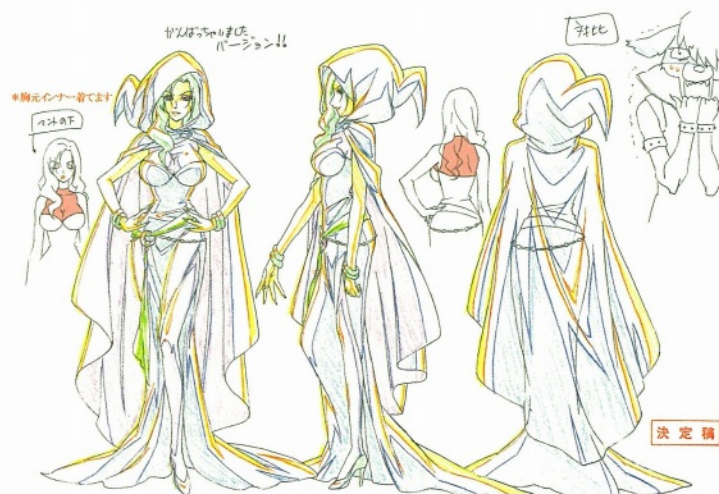
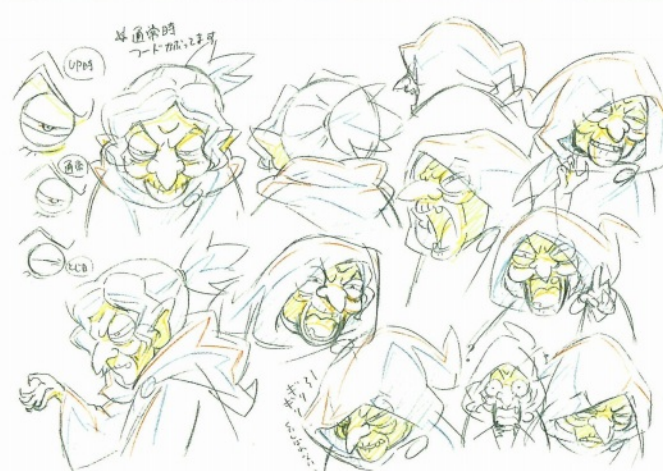
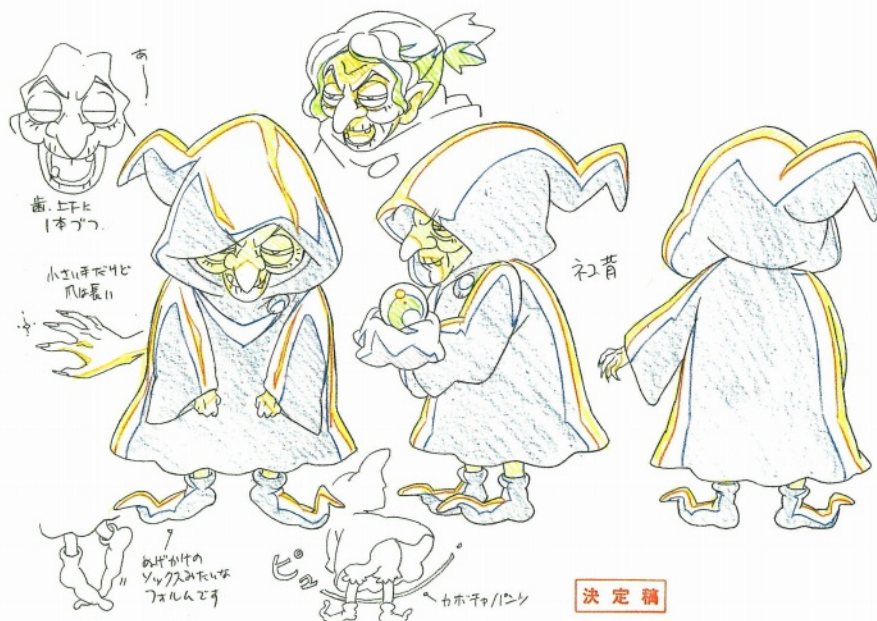
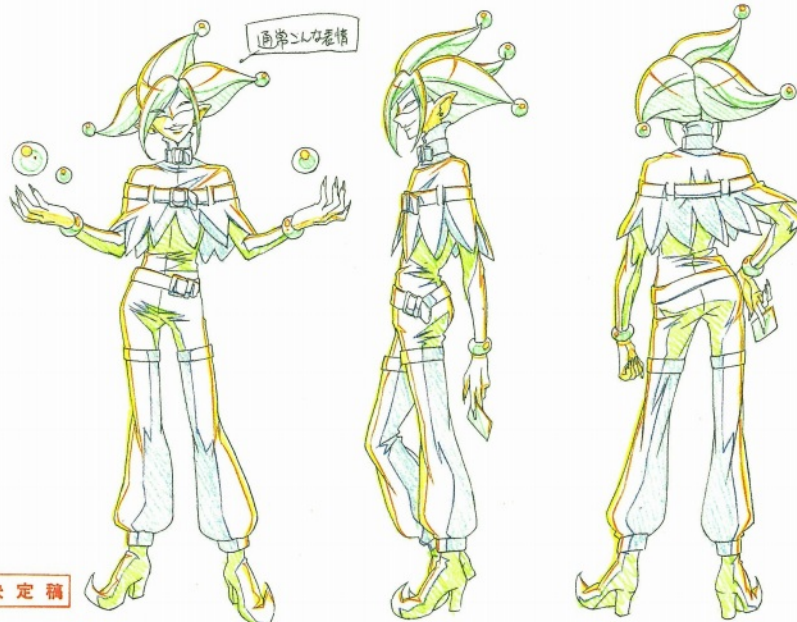
妹のキャンディとともに、プリキュアのもとを訪れる妖精。キャンディとは異なり、メルヘンランドで任務を請け負っているため、地球に常駐することはできないが、世界を救うために必要な情報をたびたびみゆきたちにもたらす。下段に掲載したのは、第33話でポップが「変化の術」を用いて、人間に変身した姿。

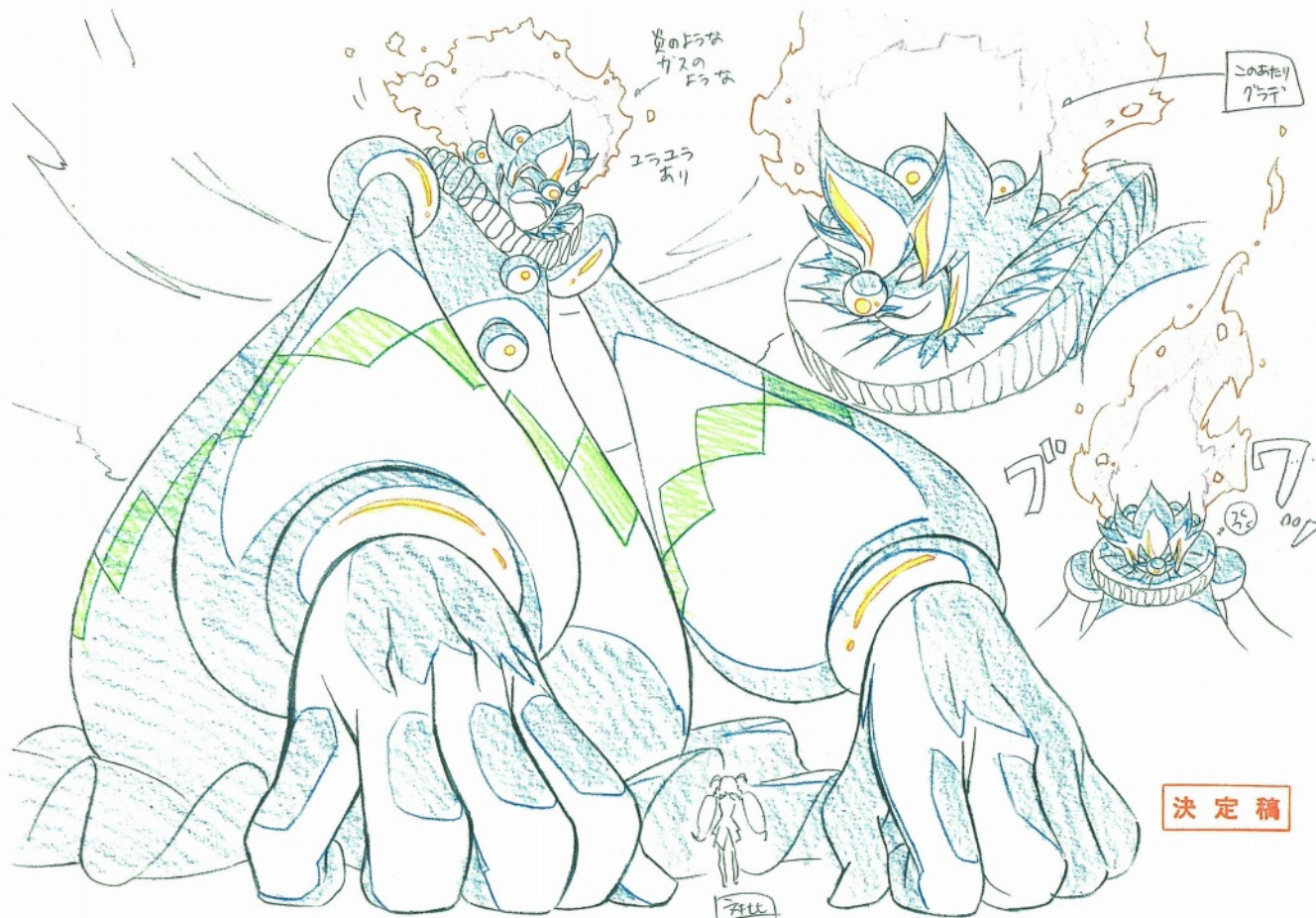
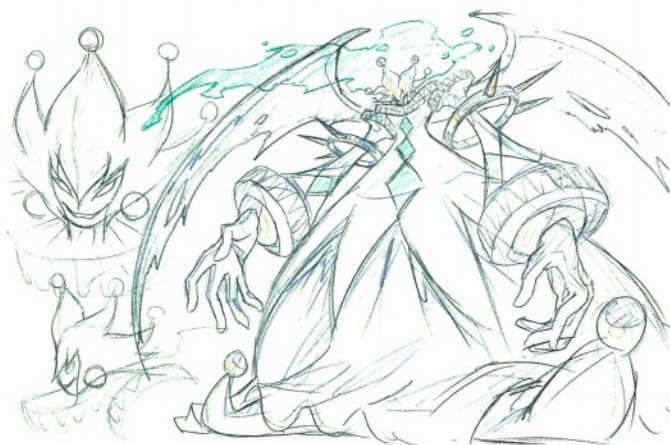
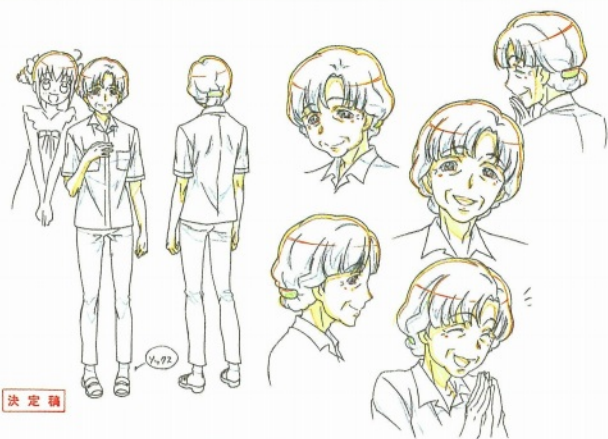
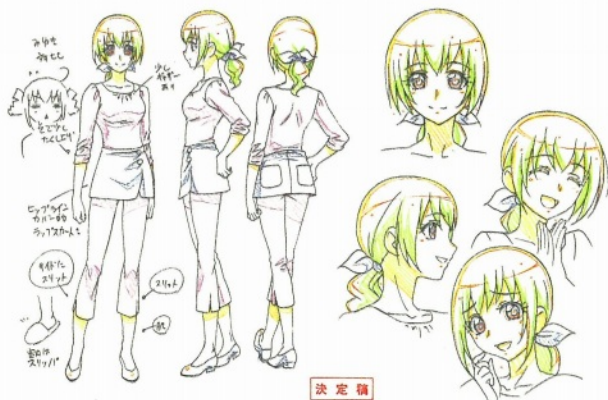
ウルフルン

世界に「バッドエンド」をもたらすために暗躍するバッドエンド王国の主、皇帝ピエーロに仕える幹部のひとり。読んで字のごとく、狼男がモチーフだ。右下は第38話で「コドモニナール」を誤って服用し、子供になってしまった姿。また、左下は、第37話で人間の姿に変身したときのもの。不良少年風で、なかに着込んだ狼プリントのTシャツにも注目。

アカオーニ

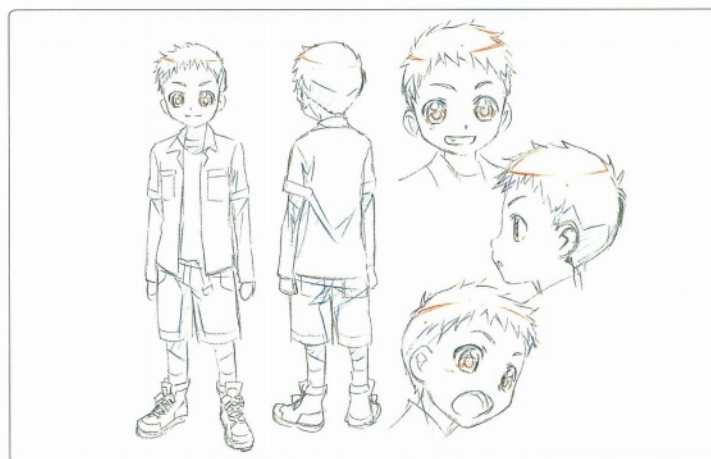
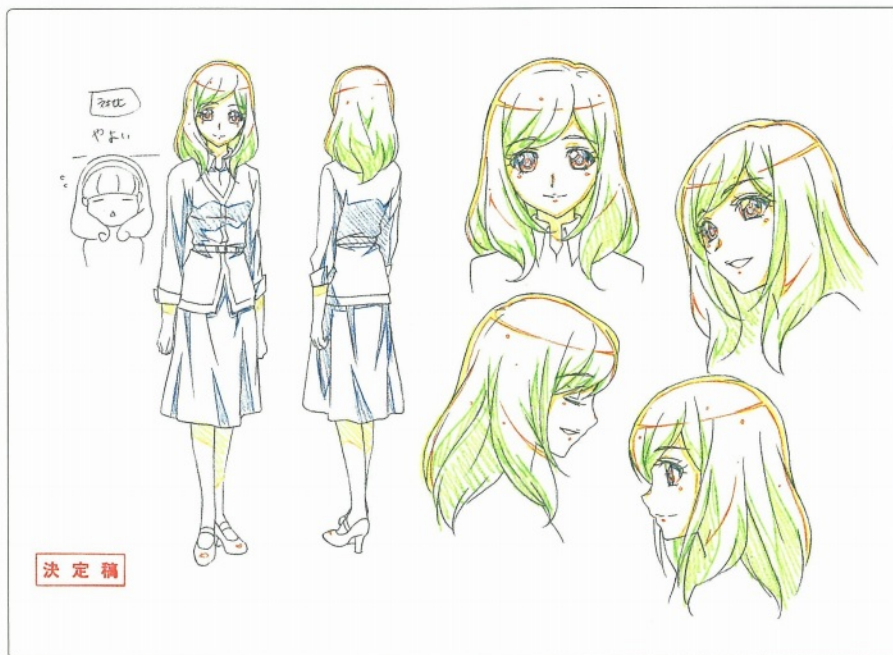
ウルフルンと同じく、皇帝ピエーロに仕える三幹部のひとり。モチーフは当然のごとく、鬼。筋肉隆々の体つきからもわかる通り、人並みはずれた怪力が自慢。巨大な金棒を振るって、たびたびプリキュアたちに挑む。右下は、第38話に登場した子供姿のアカオーニ。左下は、第37話で人間に変身したときの姿。

マジョリーナ

皇帝ピエーロに仕える三幹部のひとりで、ほかのふたりとは異なり、さまざまな発明でプリキュアたちを悩ませる頭脳派。率先して前線に立つことはほとんどない。学生服を着たデザインは、第37話で登場したもの。また「マジョリーナタイム」なる若返りの能力を発揮することができる（最下段のデザイン画2枚）。

第6話から登場した、皇帝ピエーロの直属の部下。ウルフルン、アカオーニ、マジョリーナの三幹部を指揮する立場にある。飄々とした雰囲気をまとい、なかなか本心を見せないが、ピエーロに対する忠誠心は非常に高い。最後のキュアデコルとバッドエナジーを混ぜ合わせることで、「バッドエンドプリキュア」を生み出す。

世界を「バッドエンド」にすることを目論む、バッドエンド王国の主。人々が密かに抱く、悲しみや怒りなどの「負の感情」から生み出された。第23話で、不完全な姿で復活を遂げたのちに封印されるが、第47話で再び、みゆきたちの前に姿を現す（下段に掲載した2枚は、再復活後のピエーロのラフスケッチ）。

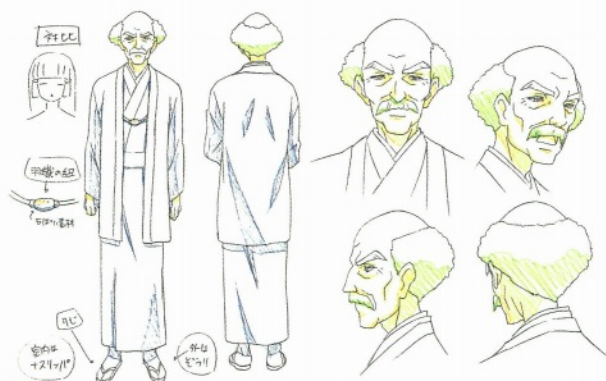
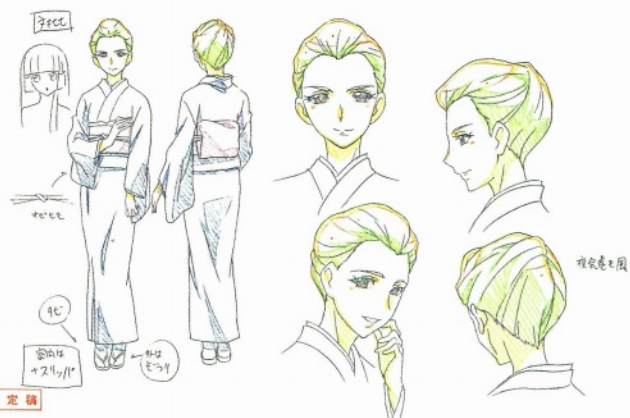
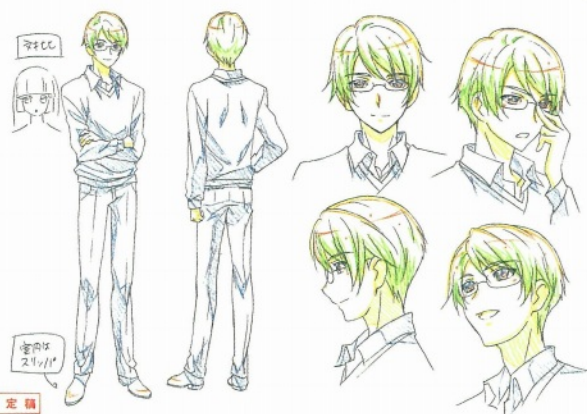
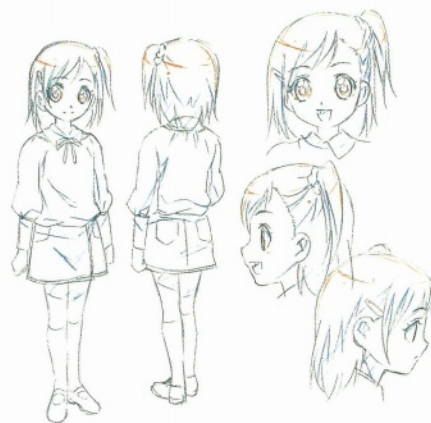
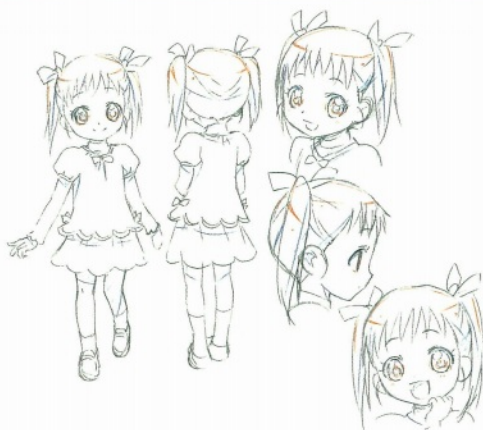
炎のような
ガスのような
ユラユラ
あり
このあたり
グラデ
ブワ
決定稿

みゆきは、優しい父・星空博司と温かい母・育代の間に生まれたひとり娘。また、田舎の実家には普段は農業を営んでいる祖母・星空タエがいる。小さな頃、みゆきは父の仕事の都合で、この祖母の家に預けられていたことがあった。そのときの様子は、第27話や第44話で描かれている。

お好み焼き屋を経営しているあかねの両親(日野大悟と正子)。関西弁を話す、大阪生まれの陽気な家庭だ。また、あかねにはひとつ下の弟がおり、名前はげんき。バスケットボール部に所属し、その生意気な言動で姉の手を焼かせることもしばしば。

黄瀬家

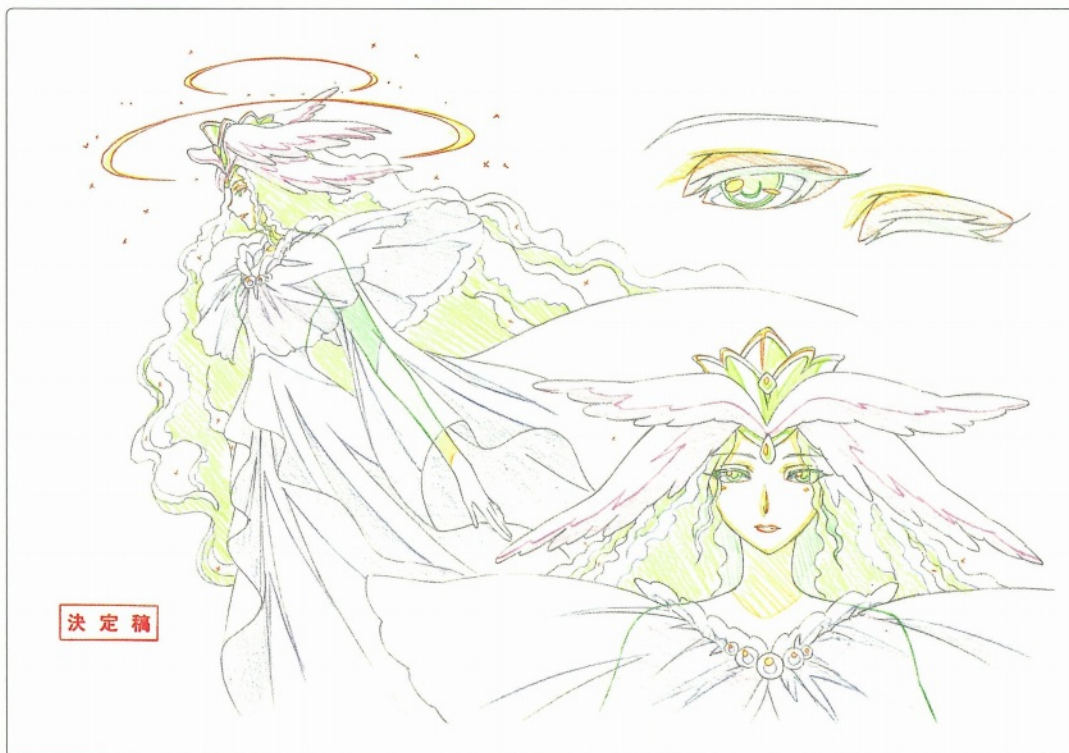
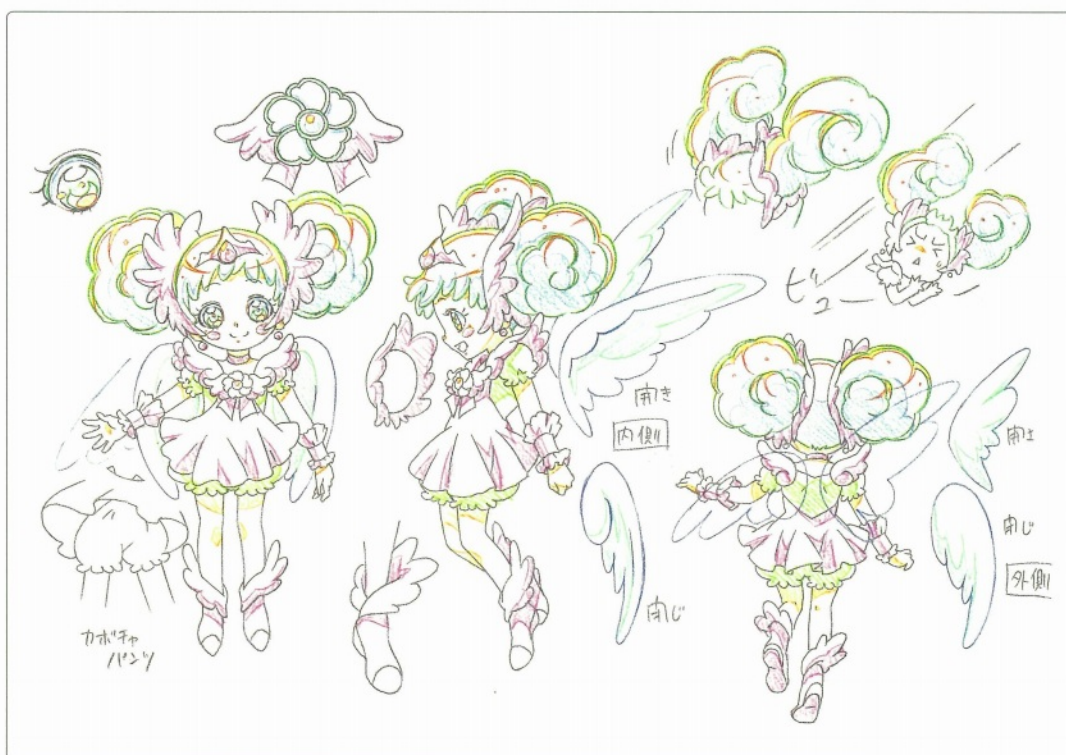
やよいは、母ひとり子ひとりの母子家庭。子供服のデザインを手がける母・黄瀬千春とともに暮らしている。父・勇一は、やよいが5才のときに病気で死去。設定画には、そんな父の膝の上で笑顔を見せる、やよいの姿も描かれている。

緑川家

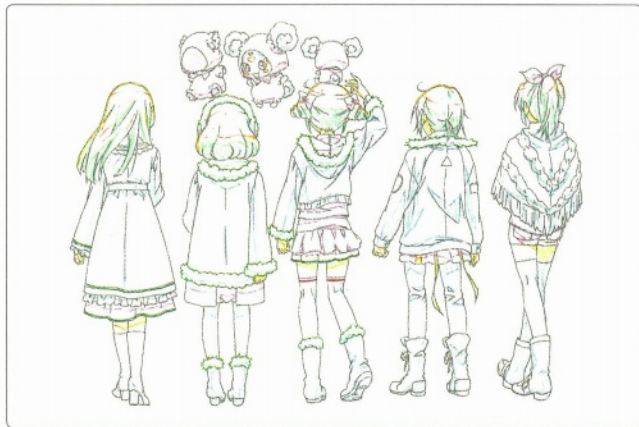
緑川家は両親に加えて、女の子3人と男の子3人で計8人という大家族（第42話で四女のゆいが誕生し、計9人になる）。いつでも元気いっぱいの長男・けいたをはじめ、なおは弟や妹たちの世話に追われる毎日。なおが年齢よりも大人っぽく見えるのは、そんな家庭事情も影響しているのだろう。

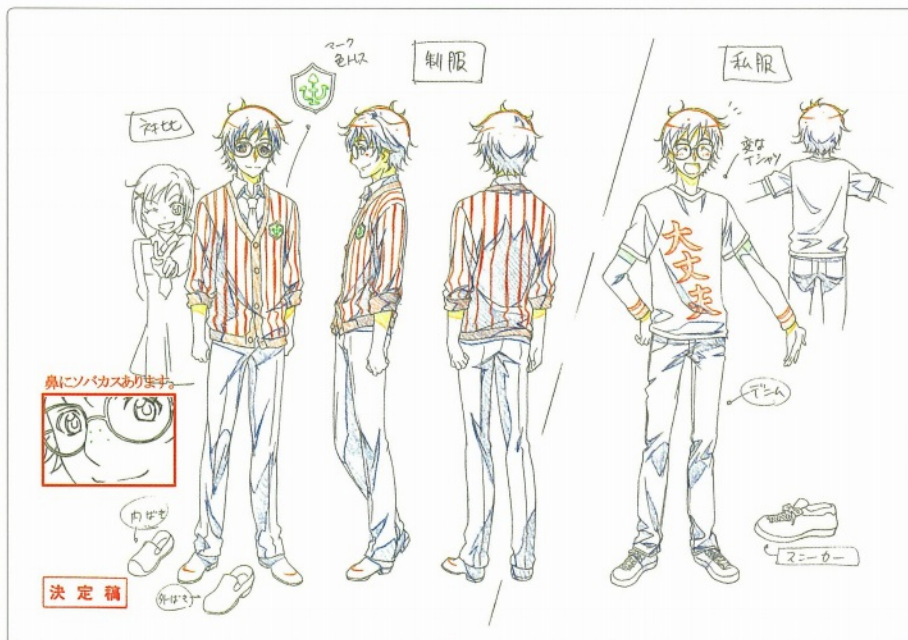
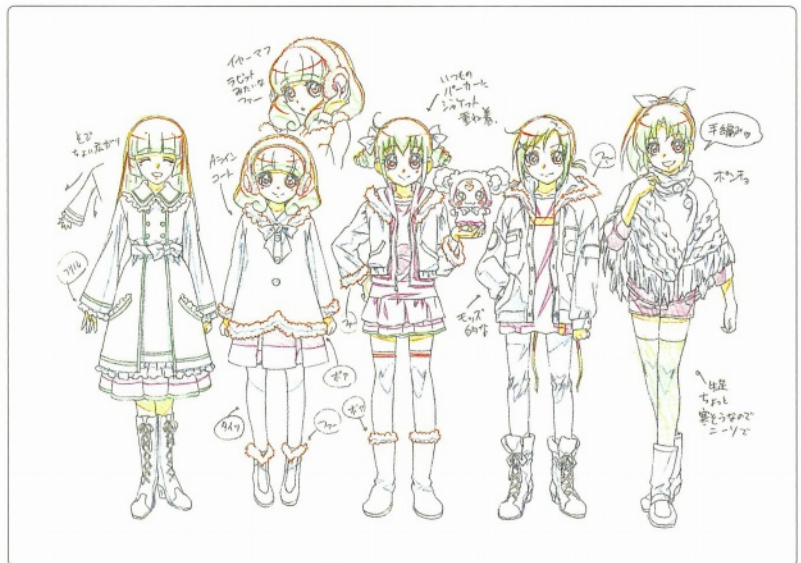
青木家

良家の子女であるれいか。両親（劇中に登場するのは母親の静子のみ）のほか、よき相談相手でもある祖父の曾太郎、優しく妹の成長を見守る兄・淳之介とともに暮らしている。

その他のキャラクターデザイン

ロイヤルクイーン

メルヘンランドの女王。敵対するバッドエンド王国の王・皇帝ピエーロによって力の源泉であるキュアデコルを奪われ、その力を封印されてしまうが、その直前、キャンディにキュアデコルの回収とプリキュアの捜索を託す。物語の最終盤では、娘であるキャンディをピエーロたちから守ったあと、永遠にその姿を消す。

ロイヤルキャンディ

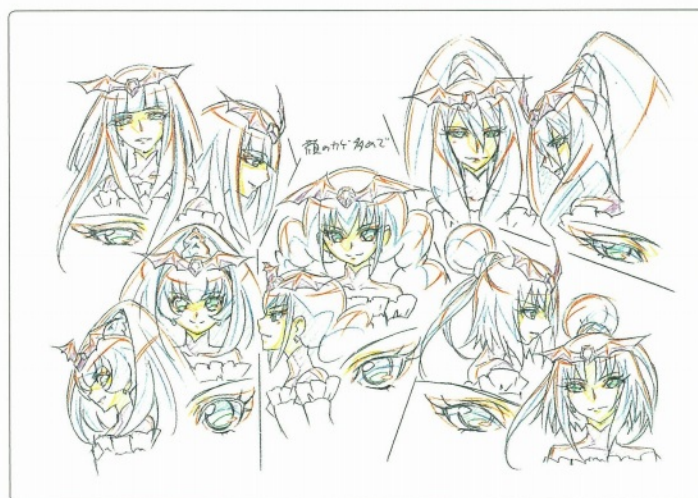
最後のキュアデコルの力を使って、成長を遂げたキャンディの姿。クルクルと巻いた金色の髪に、小さな頃の面影が見て取れる。母・ロイヤルクイーンと同様、小さな翼を背中から生やしており、胸にはミラクルジュエルを身につける。

冬服（みゆき・あかね・やよい・なお・れいか）

第44話に登場した冬服の5人。それぞれイメージカラーを配したコートやジャケットを身につけている。また、全身をピンク色のフードで覆ったキャンディの姿も、実にキュート。各話の設定は基本、その話数の作画監督がデザインを担当したが、こうしたポイントとなる衣装は川村がデザインを手がけている。

線画設定

ブライアン

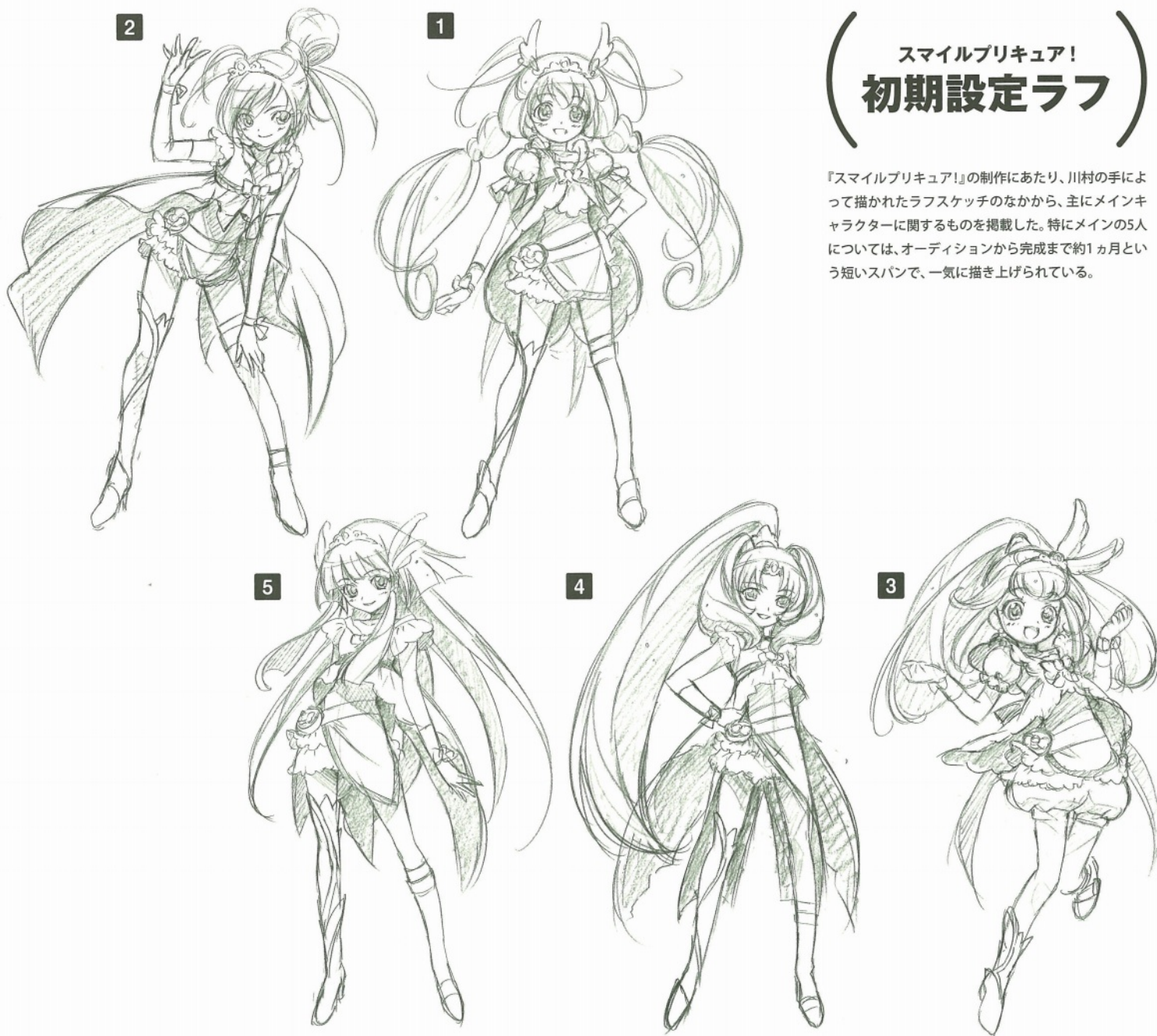
川村がデザインした数少ないゲストキャラクターのひとりで、第36話に登場。イギリスからやってきた留学生で、そばかすと大きなメガネがチャーミング。私服のTシャツには、おかしな日本語がデカデカとプリントされている。

スマイルちゃん

第44話に登場。子供の頃、一時的に田舎に預けられていたみゆきが出会った不思議な少女。人見知りだった彼女の性格を変える、きっかけとなる。デザインは2パターンが検討された（下はボツになったラフ案）。

バッドエンドプリキュア

三幹部から吸い上げたバッドエナジーをもとに、ジョーカーの手によって生み出される。黒をベースにしたコスチュームに、それぞれのイメージカラーが配色されている。

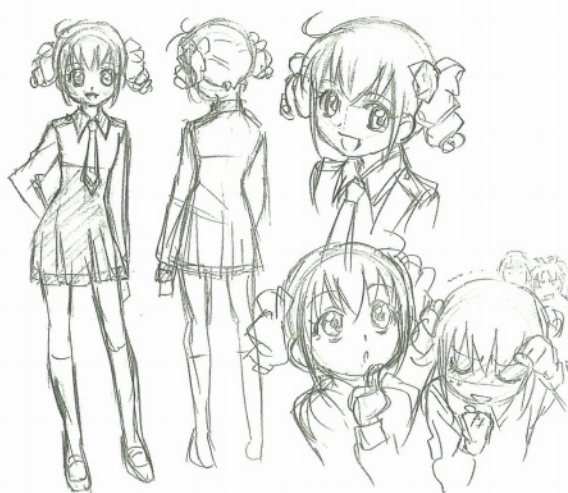
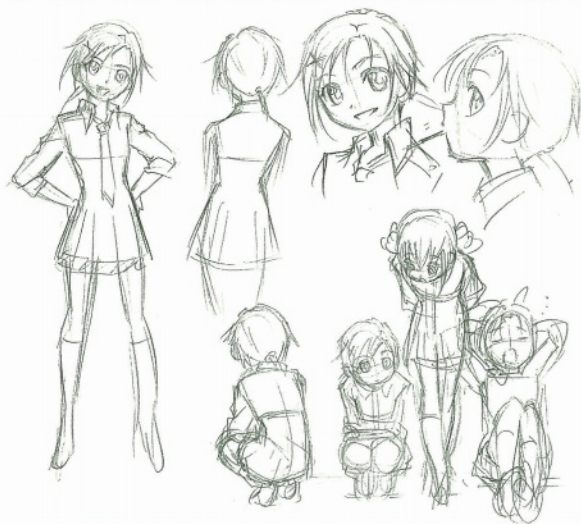
スマイルプリキュア！
初期設定ラフ

『スマイルプリキュア！』の制作にあたり、川村の手によって描かれたラフスケッチのなかから、主にメインキャラクターに関するものを掲載した。特にメインの5人については、オーディション から完成まで約1ヵ月という短いスパンで、一気に描き上げられている。

プリキュアコスチューム（第一稿）

12345『プリキュア』シリーズのデザイナーは基本、オーディションで選ばれるが、そのオーディション用に描き下ろされたプリキュアコスチュームのスケッチ。髪のシルエットなど、基本的なフォルムはこの段階でほぼ決定している。

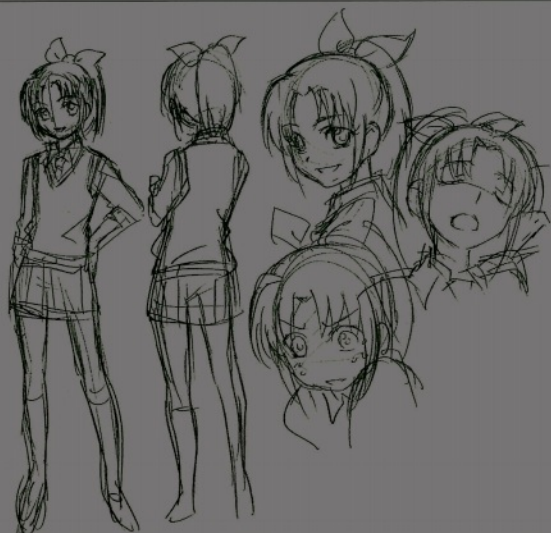
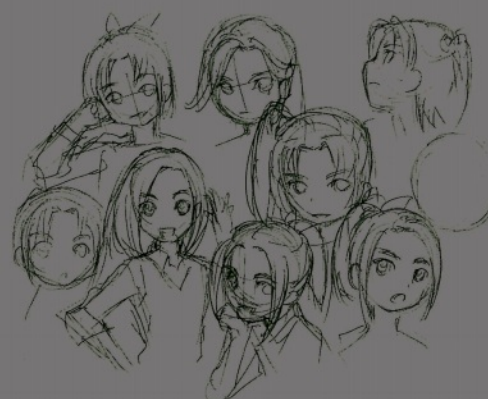
6オーディション通過後、本格的にキャラクター開発に取りかかった段階のラフスケッチ。制服のデザインを検討するために描かれたもの。5人の立ちポーズから、それぞれの性格が窺える。

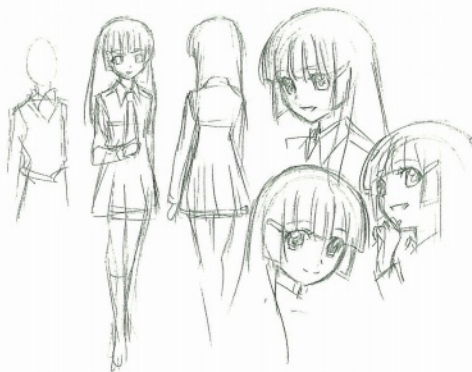
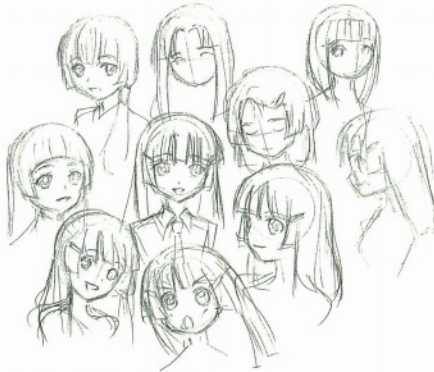
星空みゆき
キュアハッピー

1 プリキュア姿の検討案。マーチングバンド風の衣装も見える。2 3 みゆきの制服と表情の検討案。右は、ほぼ最終形に近づいたプリキュア姿。

4 5 6 キャラクター開発の段階で描かれたラフスケッチから。仲違いするみゆきとあかね（それを見ているなお）や怒ると意外と怖いやよいなど、5人の関係性が窺える。

12 あかねの制服姿と表情の検討案。左右にヘアピンをつけて、おでこを出している姿など、本編では出てこなかった表情も見える。

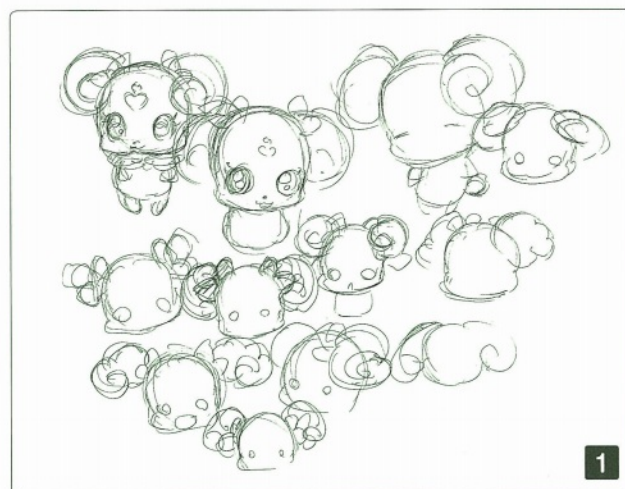
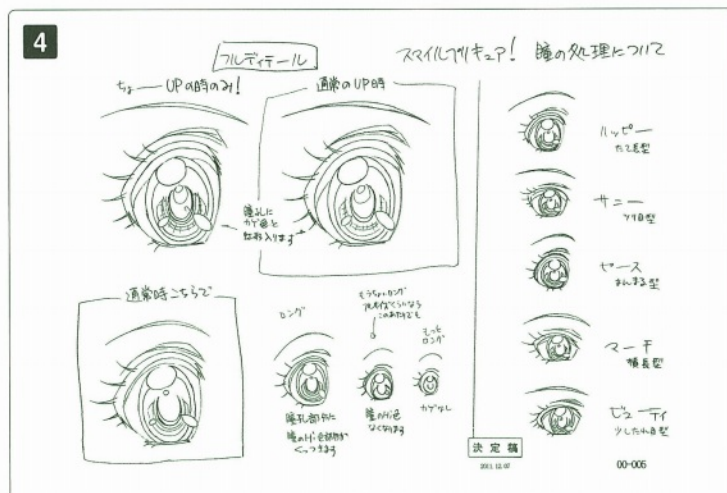
日野あかね
キュアサニー

緑川なお
キュアマーチ

3 キュアサニーとキュアマーチのコスチューム案（ラフ）。商品化の際、リバーシブルで着用可能にするため、同時進行でデザインが進められた（最終的には、それぞれ商品化されている）。

45 こちらはなおの制服姿と表情集（ラフ）。いつもポニーテールにしている彼女だが、髪を下ろしたときの姿もテストされている。

黄瀬やよい キュアピース

❶キュアピースのコスチューム案(ラフ)。❷ラフでの検討を経て、フィニッシュに近づいた第2稿。❸❹やよいの、カーディガンを上から羽織った制服姿と表情集(ラフ)。内向的な性格を表すために、髪のサイドのボリュームがたっぷり。

❺❻れいかの制服姿と表情集(ラフ)。5人のなかで最も大人っぽいキャラクターとして、一番幼く見えるピースとともにデザインが詰められた。❼プリキュアコスチュームの第2稿。❽コスチューム検討用に描かれたラフスケッチ。

青木れいか キュアビューティ

キャンディ

1 2 みゆきたちにプリキュアの力を見出すことになる妖精・キャンディのスケッチ集。もこもこの耳など、基本となるアイデアは、この時点ですでに提出されている。3 試行錯誤を経て、ほぼ最終形に近づいたキャンディ。

作画参考

作品を制作する際、アニメーターの指針として配布された作画参考より。4 瞳の描き方の注意事項。ハイライトの入り方などが、細かく指示されている。5 こちらはデフォルメをさせる際の注意事項。ある程度、マンガっぽい表情はOK。ただし、頭身を縮めるなど極端なデフォルメは避けるように指示。

ウルフルン & アカオーニ & マジョリーナ

❶第45話に登場した強化ver.
❷人間姿のウルフルン（ボツ案）。

❸人間姿のアカオーニ（ボツ案）。
メガネをかけて、少し知的な印象?
❹第45話に登場した強化ver.

❺第45話に登場した強化ver. ❻ぐるぐるメガネがなんともチャーミングな人間姿のマジョリーナ（ボツ案）。

スマイルプリキュア!
モノクロイラスト

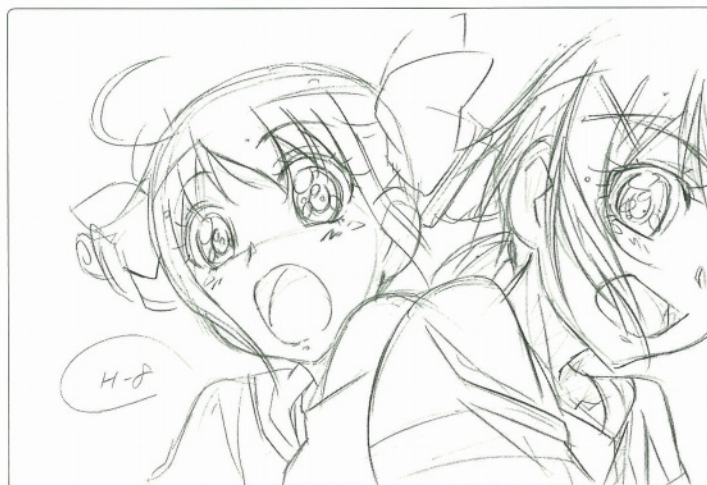
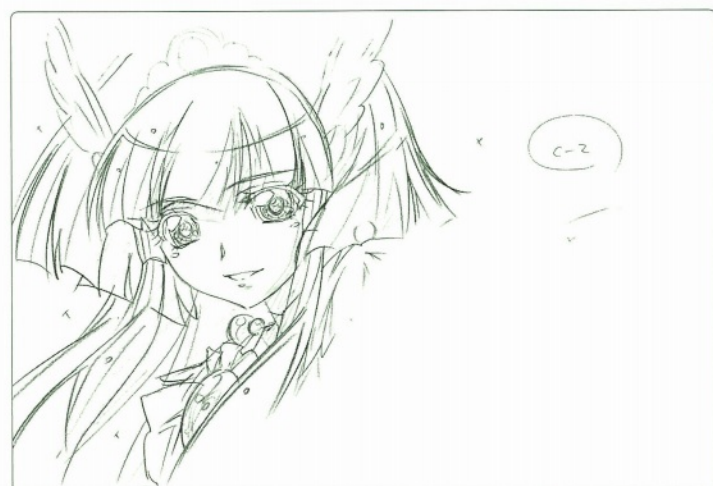
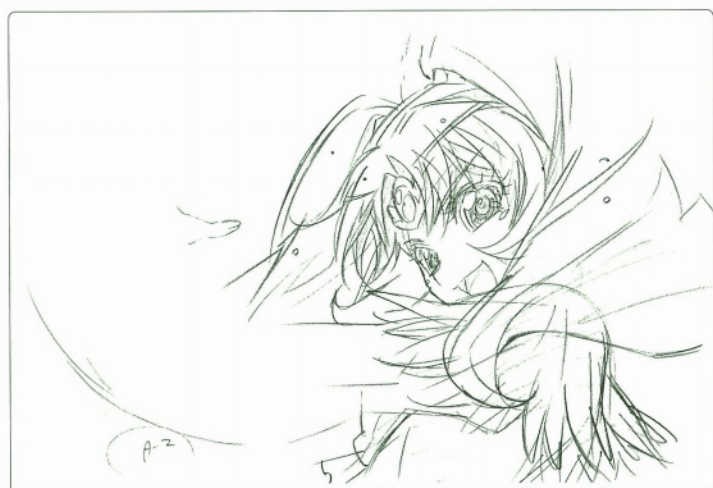
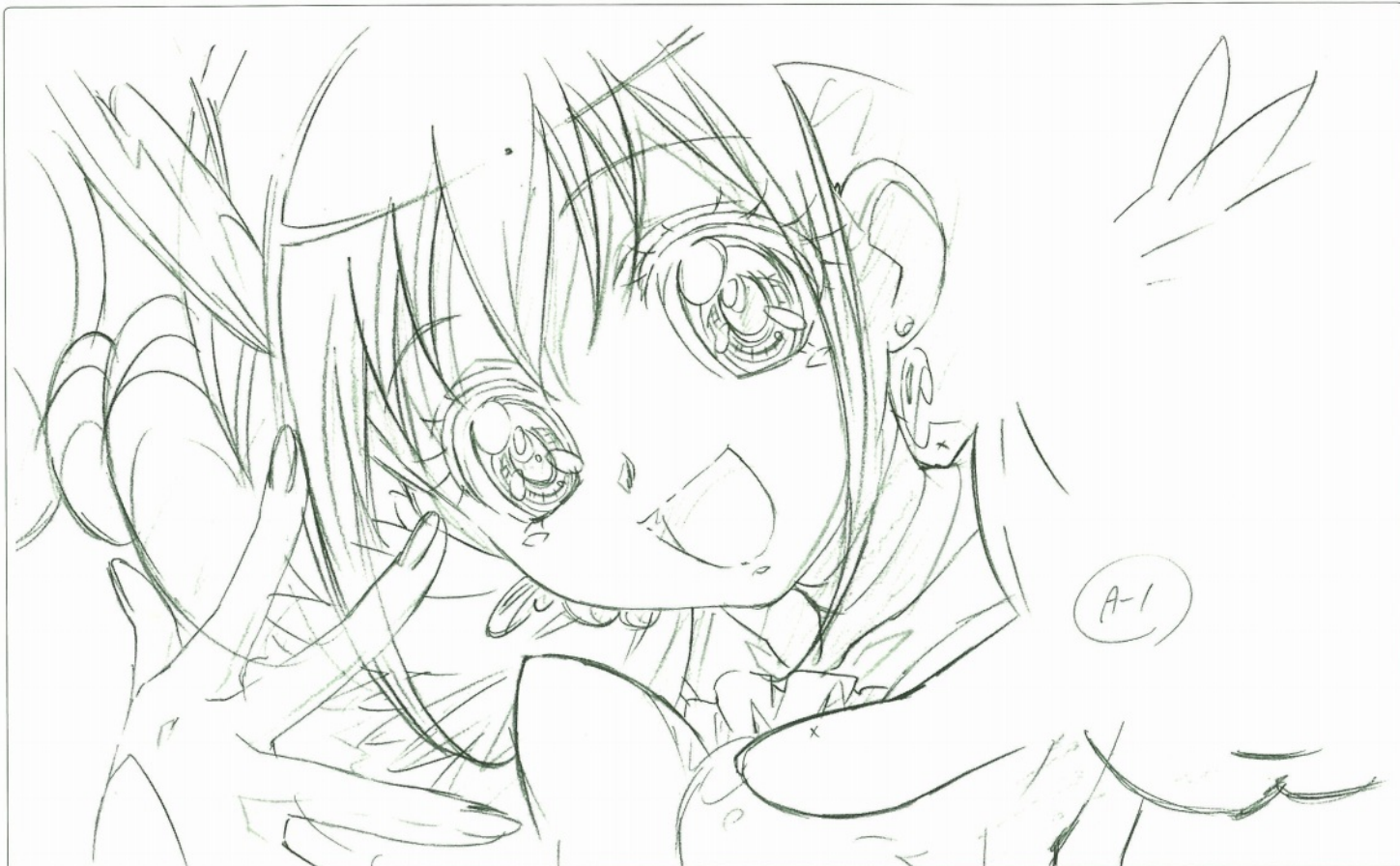
『スマイルプリキュア!』制作時に川村が手がけたイラストレーションのなかから、各アニメ雑誌への掲載用など、モノクロで描かれたものをまとめて掲載した。チャーミングなその表情から、川村のキャラクターへの「愛」を感じることができる。

1「アニメディア」(学研パブリッシング)2013年1月号掲載。2「アニメージュ」(徳間書店)2013年2月号掲載。3プライベートで描かれた花嫁姿のキャンディ。4こちらもプライベートで描かれたもの。日夜ハードワークが続く大塚隆史監督を応援するために描かれた。

スマイルプリキュア！ レイアウト修正 セレクション

オープニング
Cut 1

みゆき、あかね、やよい、なお、れいかの順に、次々とフレームのなかに入ってくる5人。明るく元気な笑顔が印象的な、オープニングのファーストカット。

A-1

オープニング
Cut 15

それぞれに決めポーズを披露する5人。止め絵ながら、5人の性格が窺えるような、生き生きとした表情。

オープニング
Cut 17

ウルフルン、アカオーニ、マジョリーナ、ジョーカーの4人が揃い踏みするカット。流れるような身のこなしで最後に登場するジョーカーのアクションも見もの。

オープニング
Cut 19

空を舞いながら、なにやらあわてた様子のキュアハッピー。ちなみにこのページに掲載したカットは、プリンセスフォームが登場して以降のオープニングでは差し替えられている。

オープニング
Cut 20

力まかせに巨大な岩を持ち上げるキュアサニー。決死の表情にも関わらず、どこかコミカルにも見えるあたりが、川村らしいところだろうか。

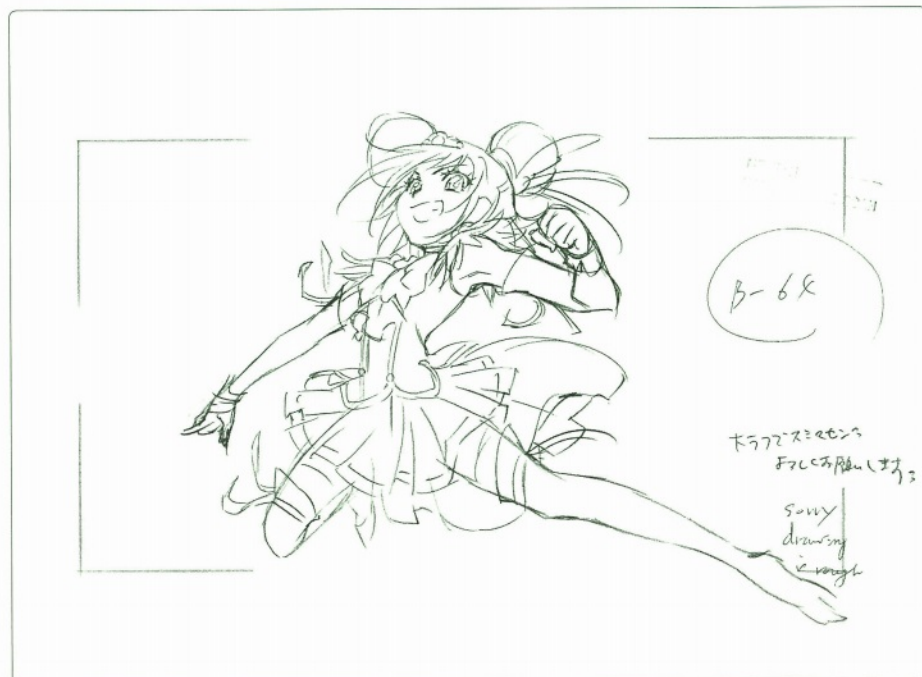
オープニング
Cut 21

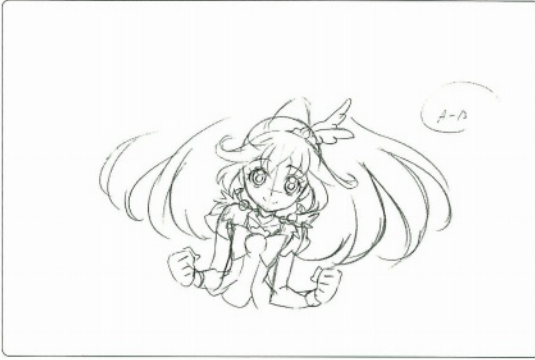
泣き出しそうな表情で、電撃を放射するキュアピース。余白には、川村自らがピースの芝居の方向性について、イラスト入りでメモを書き加えている。

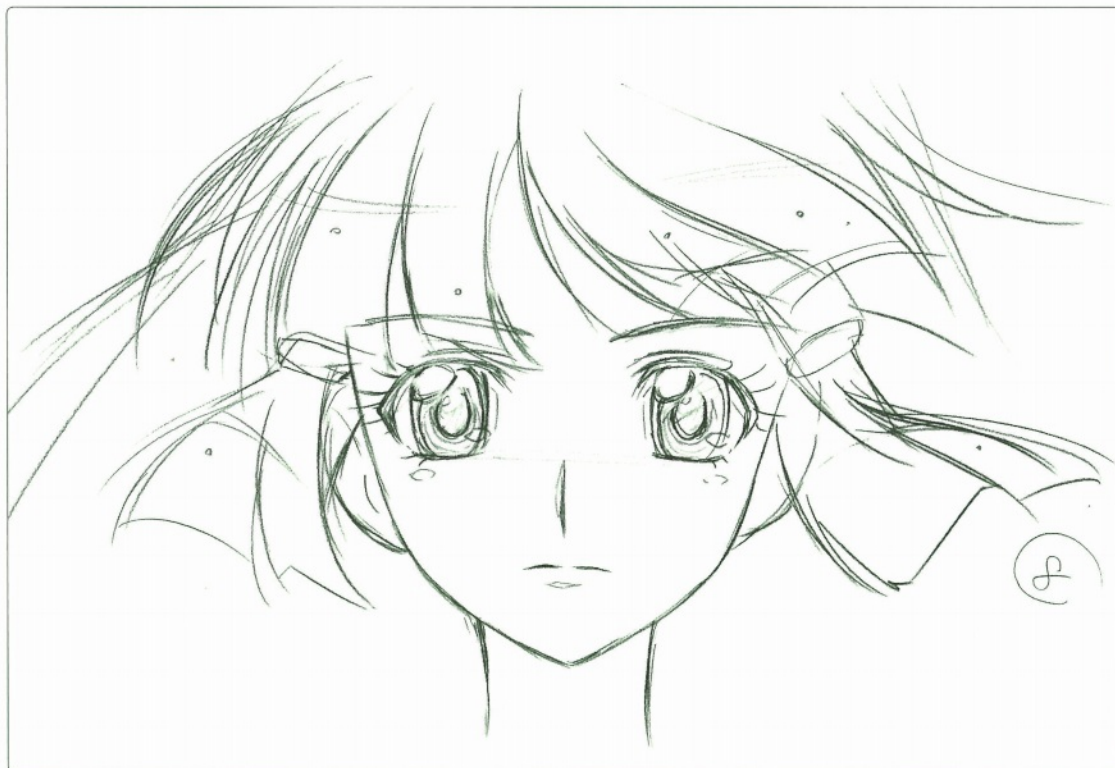
みゆき変身バンク

変身バンクから、コスチュームチェンジが終わったあとのカット。ぐっと体を丸めたあと、思いきりよく拳を突き上げて、元気のよさをアピール。

あかね変身バンク

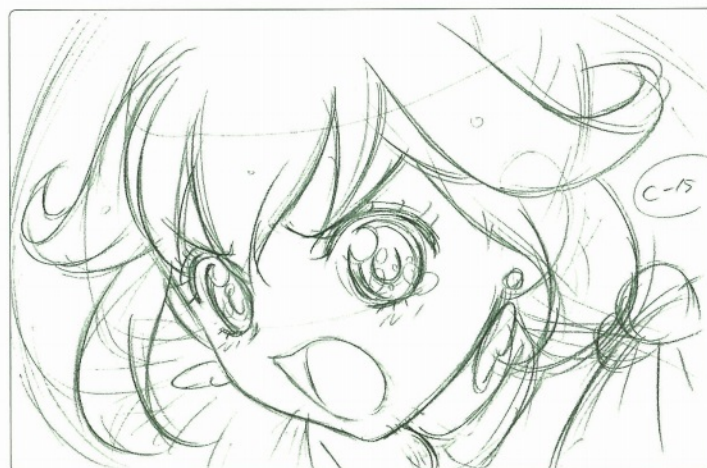
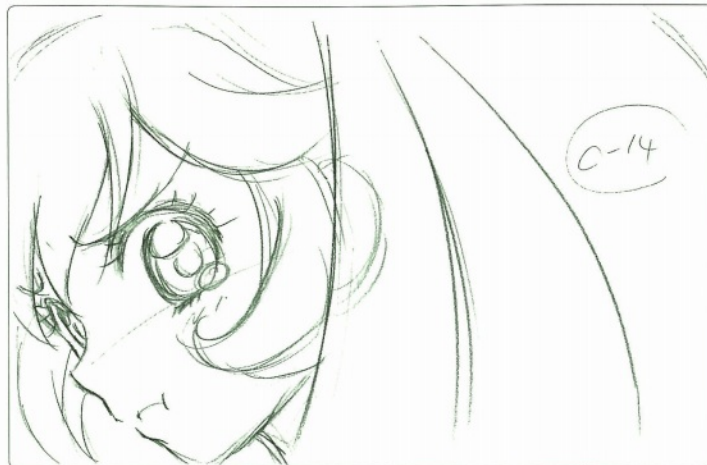
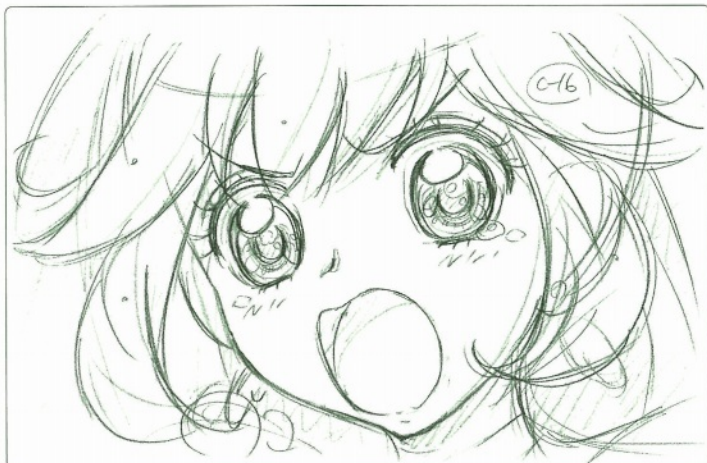
コンパクトを手にして笑顔を見せるあかね。さらに変身を終えたあと、最後にポーズを決める。元気いっぱいの彼女らしい、メリハリのついた動きが楽しい変身バンクだ。

やよい変身バンク

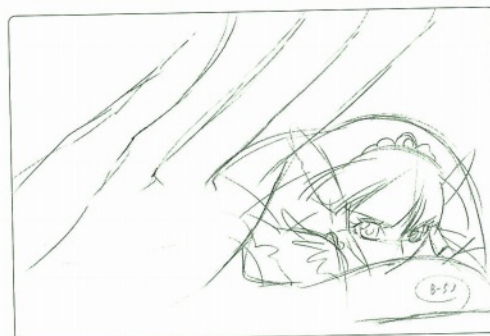
変身バンクのなかでも、特に印象的な「ピカピカぴかりん、じゃんけんポン」のカット。いかにも楽しそうなピースの表情に注目。

れいか変身バンク

ほかのメンバーたちと比べると、凛とした表情がひと際印象に残る、れいかの変身バンク。涼やかな目元が彼女の性格をよく表している。

ハッピー必殺技バンク「プリキュア・ハッピーシャワー」

ハッピーの必殺技から。両手をハートの形にして、思いきり相手のほうに突き出し、光の波を放つ。

ピース必殺技バンク「プリキュア・ピースサンダー」

必死なピースの表情に注目な必殺技バンク。思いきり突き出した両手のピースサインから、電撃を相手に向かって放つ。

ビューティ必殺技バンク「プリキュア・ビューティブリザード」

右手に氷のエネルギーを集めたのち、左手で雪の結晶を作り、組み合わせて相手に冷気を放つ。優雅な仕草がいかにも彼女らしい。

第12話「目覚める力！ レインボーヒーリング!!」より、5人が心を合わせて円陣を組むカット。

KAWAMURA TOSHIE

×

SMILE PRECURE!

子供たちが何か影響を受けて、ごっこ遊びをしてくれたら嬉しいなって。

●『5GoGo』が終わってしばらくして、川村さんはきのプロダクションを離れて、独立していますよね。

川村　『ハートキャッチ』の途中ですね。ずっと女児向けの枠で仕事をしていたので、他の仕事もやってみたくなったんです。自分が「やりたい」と思える仕事をするには、自分からスタジオを出るしかない。ちょうどそのタイミングで、マングローブさんから声をかけていただいたこともあって、そちらで仕事しながら、いろいろなジャンルに挑戦したいな、と。今みたいにガッツリ、シリーズのお仕事をいただけるとは思っていなかったんですけども（笑）。

●そのあと2011年頃に、大塚（隆史）さんが『プリキュア』シリーズの新作を監督することになって、川村さんに声がかかったわけですよね。

川村　オリジナルであれば、ぜひやってみたい、というのが大きかったんです。やっぱり業界的にも原作モノが多くなってきている状況で、そのなかで自分の絵を出す――そもそも自分の絵がどんなものなのか、よくわからないところはあるんですけど――自分で考えて提案できるチャンスは少ない。そういう機会があれば、どんどん首を突っ込んでいきたいと思っていたんです。そういう意味では、すごくありがたい話だったんですけど、実際に企画書を拝見したら、コンセプトが『5』とよく似ていて（笑）。

●羽のモチーフは、どのあたりから出てきたのでしょうか？

川村　これまでもハートとか星とか、蝶とか花とかいろいろありましたけど、今回、ポイントになるモチーフは何が良いのだろうかと悩みました。マーチングバンドのコスチュームに肩のところにヒラヒラ……肩章がついているものがありますよね。あれをもう少し軽くできないかな……と思いながら描いているうちに、羽っぽいものもいいかもしれない、と。モチーフとしてはベタなんですけど。

●マーチングバンドが元ネタだったんですね。

川村　『プリキュア』って終盤でパワーアップすると、天使っぽくなるじゃないですか。だったら、最初から羽を出しちゃえ……という。そのときから「最後にすごく大きな羽が生えそうだな」という予感はありました（笑）。

●ラフスケッチを拝見すると、これも『5』のときと同様、短期間で一気にデザインを詰めていますね。

川村　わりと第1稿の表情が甘めだった記憶があります。そこをキリッとさせて。あと、ハッピーたちはみんな髪のボリュームがあるので、背中のデザインを凝ってもしょうがない、というのがありました。そのため、背中はシンプルにしよう、たぶん見えないし……って（笑）。

●彼女たちのキャラクターを掘り下げていくときに、注意を払ったのはどのあたりでしょうか？

川村　色の持つイメージをポイントに詰めていった気がします。「おそらく、この子はこういう立ち位置だろう」というのを、ざっくり5人分提案していただいて。……といっても、定番といえば、定番なんですよね。センターの子は明るくて、ちょっとおっちょこちょい。オレンジの子は元気ではねっ返りで、黄色の子は妹ポジション。緑はしっかり者のお姉さんで、青も同じくお姉さんポジションなんだけど、優しく見守るイメージ。実を言えば当初、みゆきは転校生という設定じゃなかったんです。むしろ、5人は幼なじみで一緒に学校も上がってきたのかもしれない。遊びもケンカもして、互いの考えていることもすぐにわかっちゃう。そんなリラックスしたイメージをラフスケッチで描いていたんですけど、どうやら違うらしい。

●シリーズ構成を詰めていく段階で、キャラクターの設定も変わっていったわけですね。

川村　そこまで近しい関係じゃないのなら、表情のつけ方もまたちょっと変わってくる。みゆきもあかねも転校生で、幼なじみなのはなおとれいかだけ。バラバラだった子たちが集まってきた、という感じになるのかな、と。あとシリーズが実際に始まってから「こんな子だったのか！」と思わされることも多かったです。特に、やよいはそうですね。自分としては「普段はおとなしいんだけど、泣くと変に強い」みたいな、少し頑固なところがあるイメージだったんですけど、まさかマニアックな趣味に走っていようとは……。昔の自分を見ているようで、ホロ苦い記憶がよみがえりました（笑）。あと第1話のアフレコを見学させていただいたのですが、そこでわかることもたくさんありました。『5』のときはなかなか時間が取れなくて、第1話が完成するまで、声のイメージが自分のなかでわかなかった。サンプルボイスはいただいているんですけど、それだけではよくわからなくて。

●その反省を踏まえて、『スマイル』では最初のアフレコの見学に行ったわけですね。

川村　目の前で役ができ上がっていくのを見て、そこでようやく作品に対する方向性が決まったところがあります。第1話はとにかくシナリオが分厚くて、みゆきのセリフが多く、わりと早口でバーッとまくし立てていく感じ。なるほど、これが大塚さんのテンポなんだな、と思いました。テイクを重ねていくうちに、役者さんのテンションもどんどん上がっていき、粗削りだった輪郭が次第に鮮明になっていくかのようで、最初と最後のテイクではキャラの印象もかなり違うものだなあと感じました。こうやってみゆきができ上がっていくんだな、と。役者さんってすごいですよね。

●振り返ってみて、川村さんにとって『スマイル』はどんな作品になりましたか？

川村　『スマイル』は作画までがっちりやっていたわけではなかったので、どこか外側から客観的に作品を見ているような感覚でいました。でも、実際に終わってみると寂しくて。イベントなんかで、コスプレをしている子を見ていると、本当に嬉しい。子供たちが何かしら影響を受けて、ごっこ遊びをしてくれたら嬉しいな、と思っていたので。そういう意味でも、大切な作品になりました。

●ちなみに川村さんはごっこ遊びをしていましたか？

川村　子供の頃は、時代劇ごっことかやっていましたね。木の枝をナイフで削って、槍や弓を作ったり、縄跳びの紐で投げ縄をしてみたり、無駄なスキルを磨いていました（笑）。意外と体を使うタイプでしたね。

Yes! Precure 5 / Yes! Precure 5 GoGo!

第3章 Yes!プリキュア5 / Yes!プリキュア5GoGo!

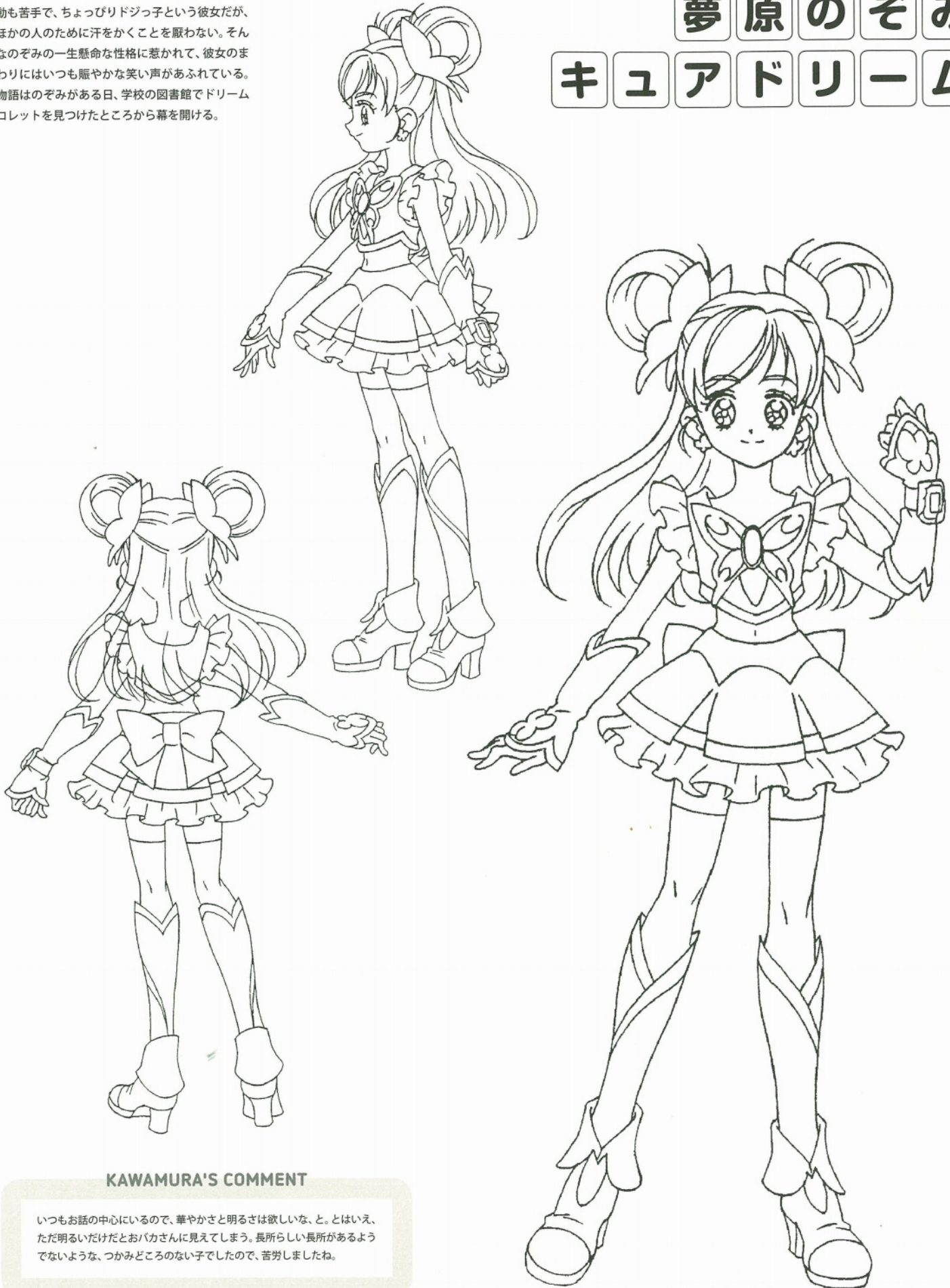
シリーズ3作目である『ふたりはプリキュア Splash Star』が伸び悩み、その後の2007年、いわば「再起をかけたチャレンジ」として放映された4作目『Yes!プリキュア5』。そのキャラクターデザインに抜擢されたのが、ほかでもない川村だった。キャラクターを一新した本シリーズは好評を持って迎えられ、翌年には続編となる『Yes!プリキュア5GoGo!』がオンエア。現在の『プリキュア』シリーズの礎となった名作である。

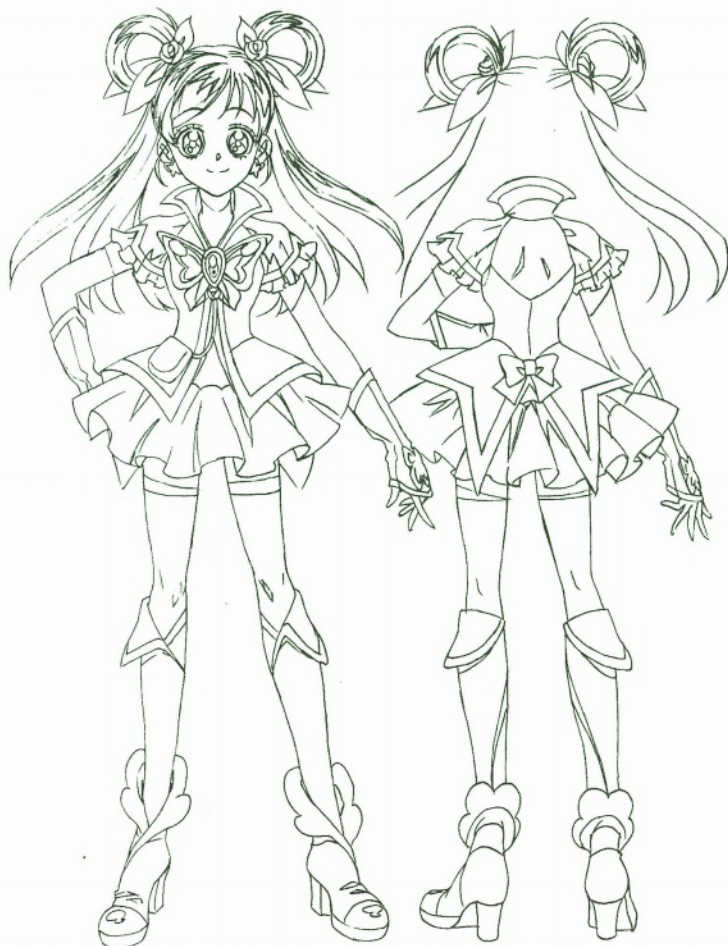
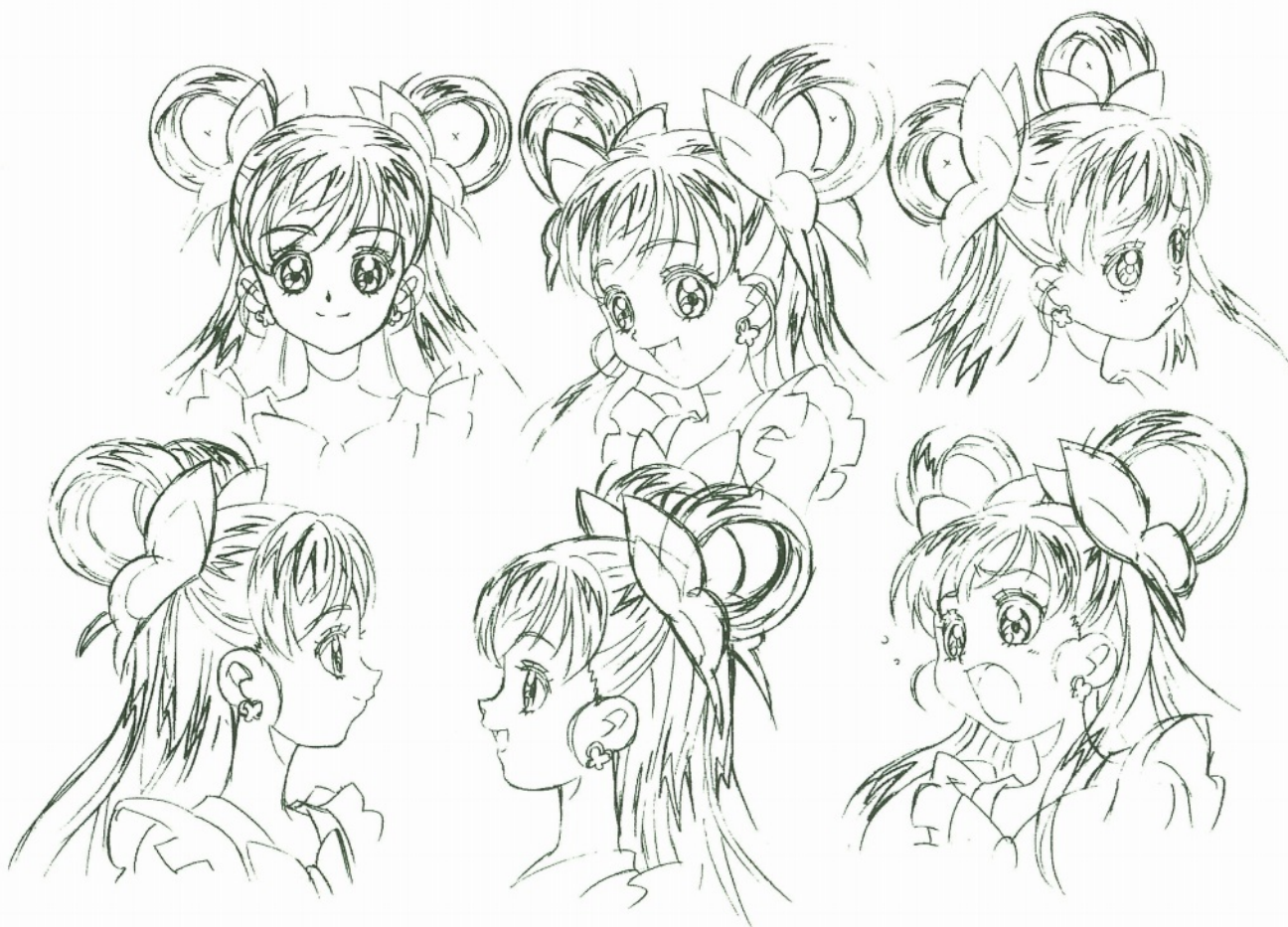
DATA

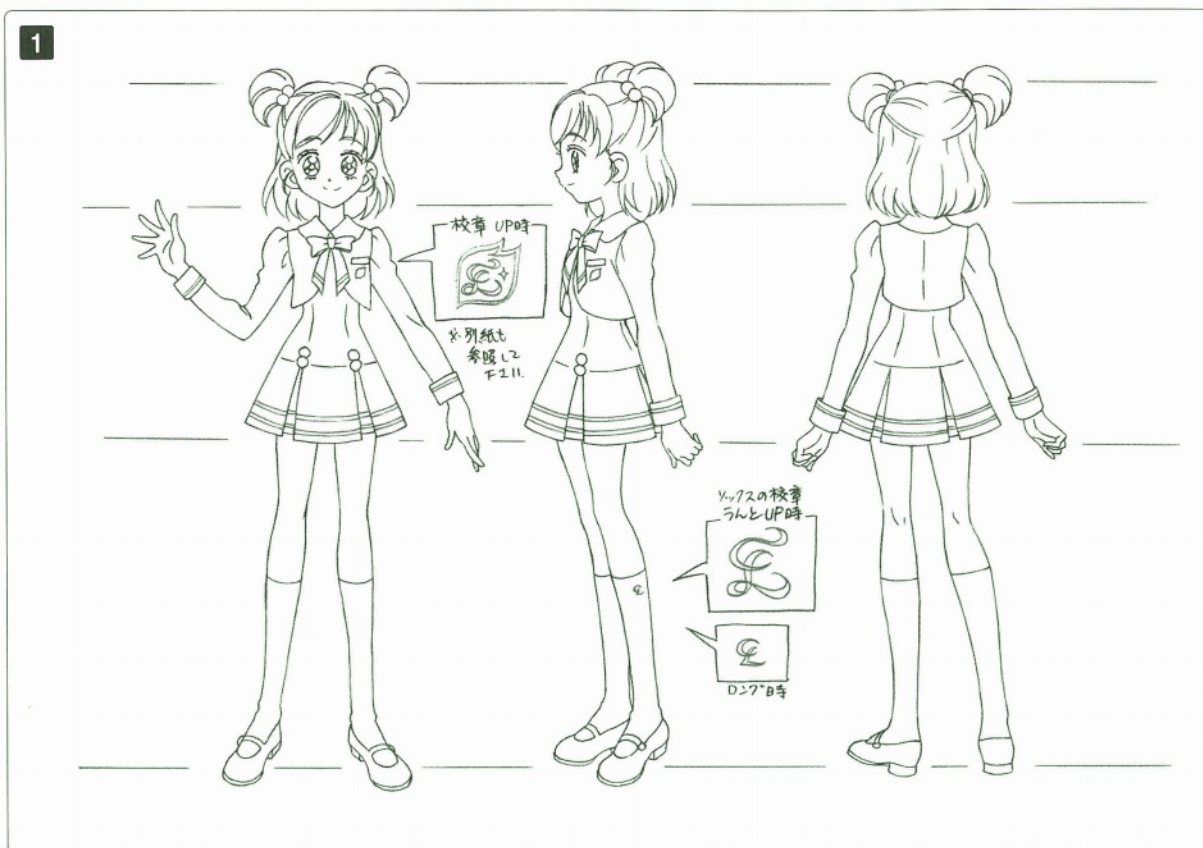
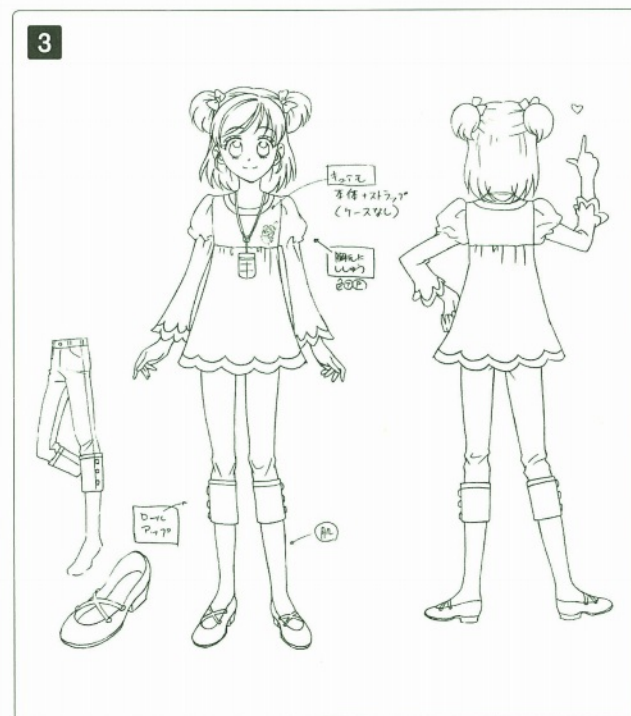
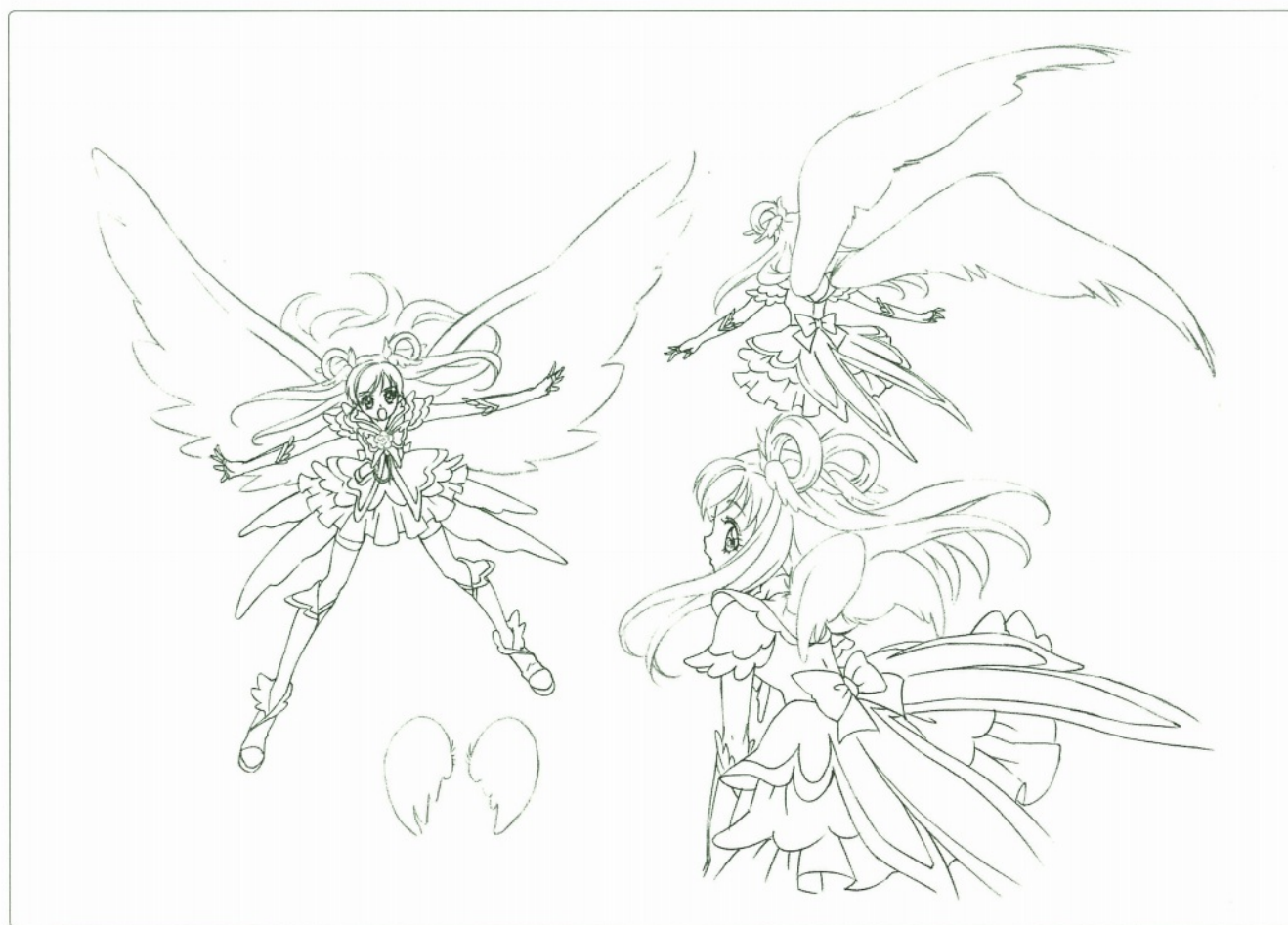
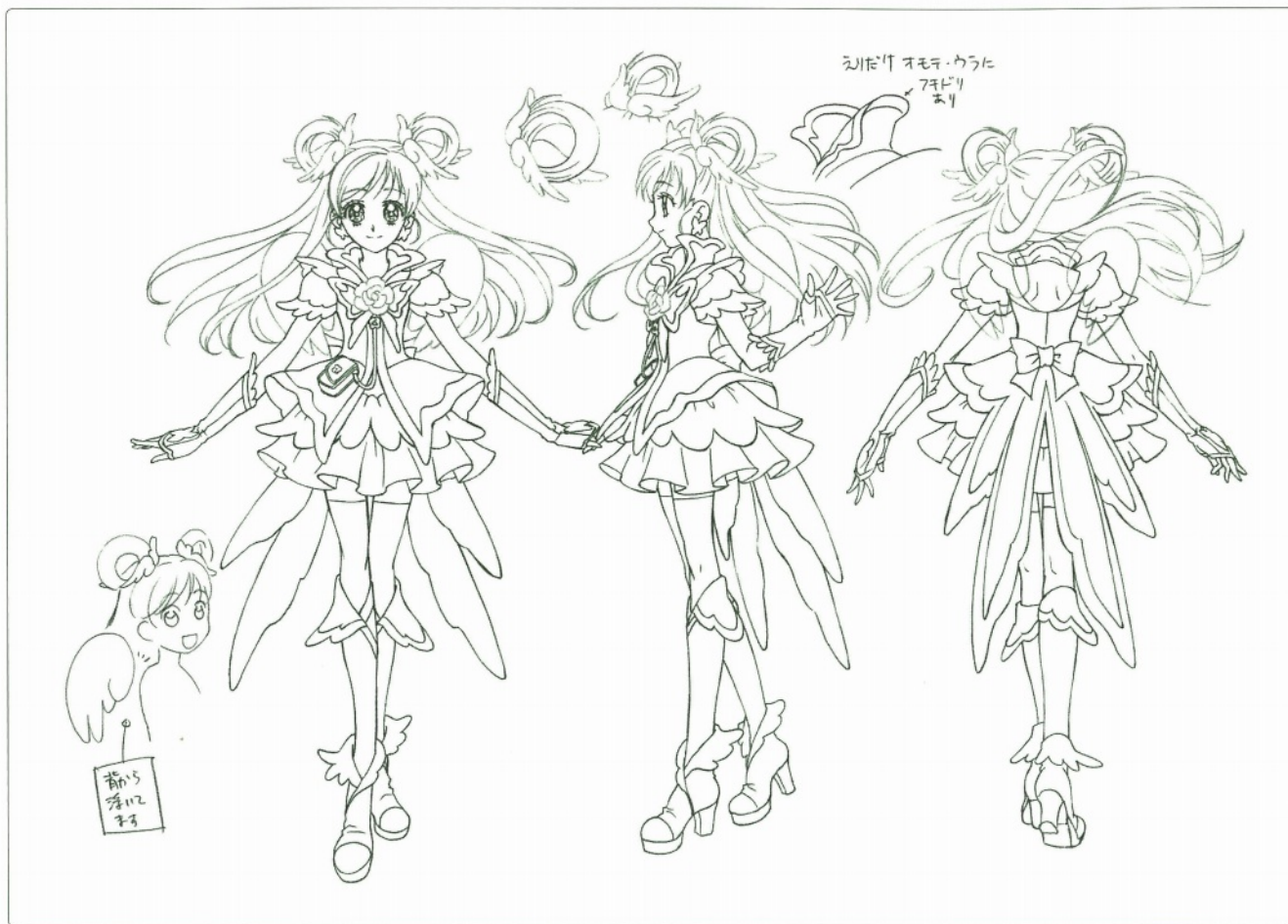
TV『Yes!プリキュア5』 2007年2月～2008年1月 ABC・テレビ朝日系列 全49話
TV『Yes!プリキュア5GoGo!』 2008年2月～2009年1月 ABC・テレビ朝日系列 全48話
『映画 Yes!プリキュア5 鏡の国のミラクル大冒険!』2007年11月公開 70分
『映画 Yes!プリキュア5GoGo! お菓子の国のハッピーバースディ♪』2008年11月公開 75分

NOZOMI YUMEHARA / CURE DREAM

夢原のぞみ キュアドリーム

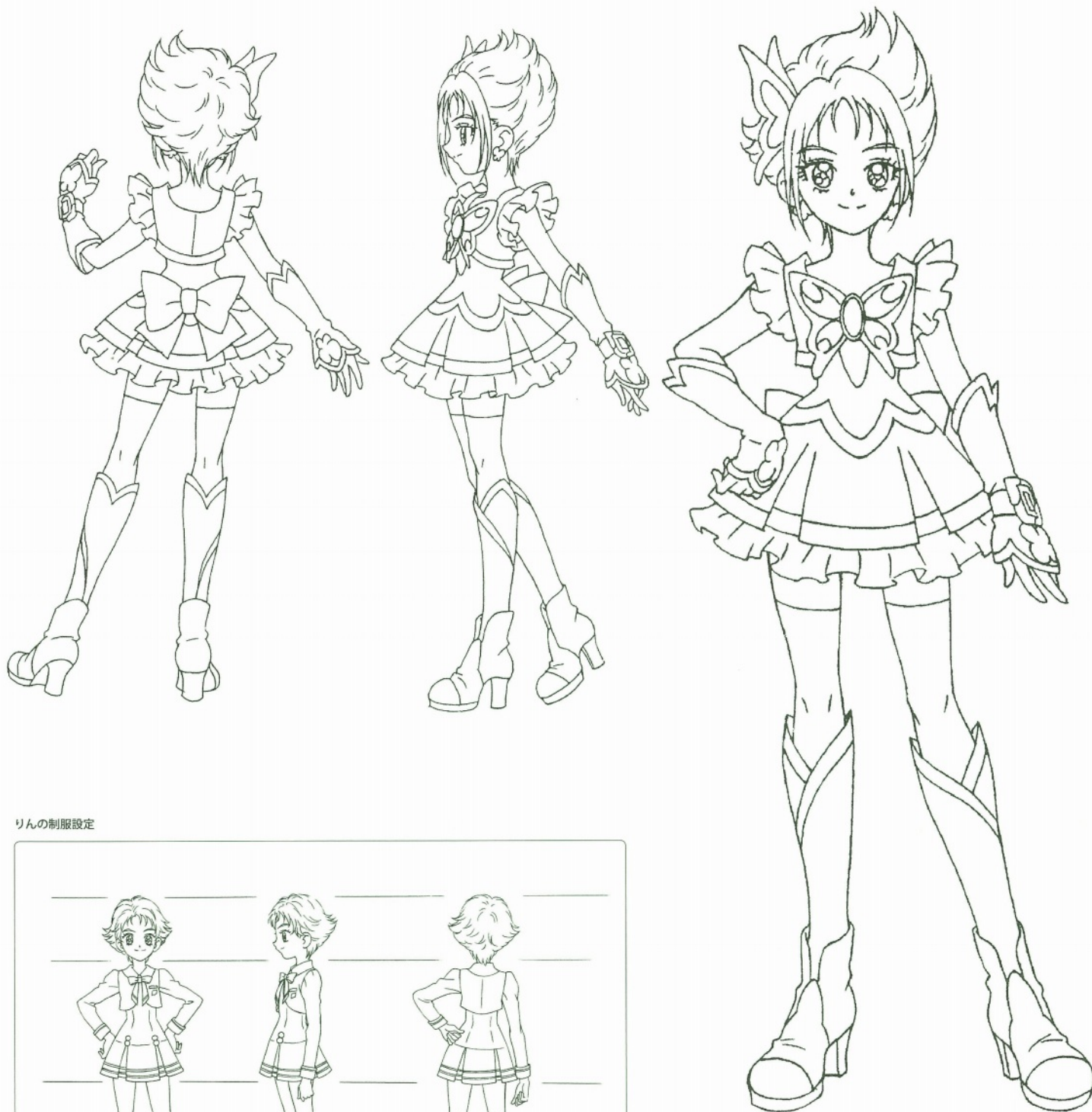
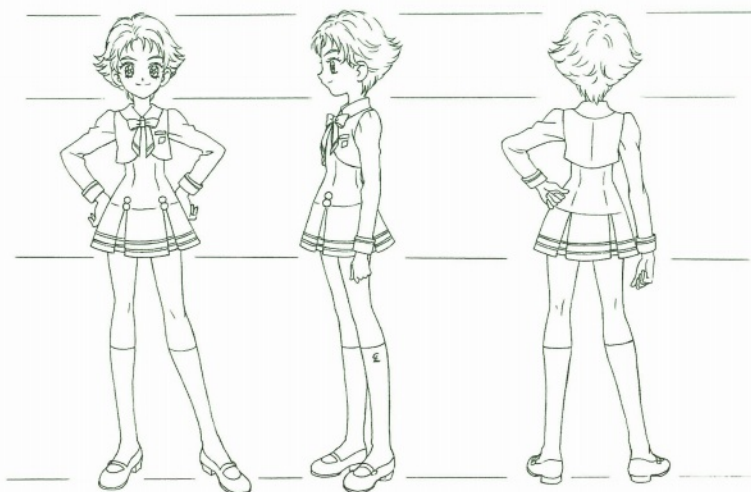
サンクルミエール学園に通う中学2年生。勉強も運動も苦手で、ちょっぴりドジっ子という彼女だが、ほかの人のために汗をかくことを厭わない。そんなのぞみの一生懸命な性格に惹かれて、彼女のまわりにはいつも賑やかな笑い声があふれている。物語はのぞみがある日、学校の図書館でドリームコレットを見つけたところから幕を開ける。

KAWAMURA'S COMMENT

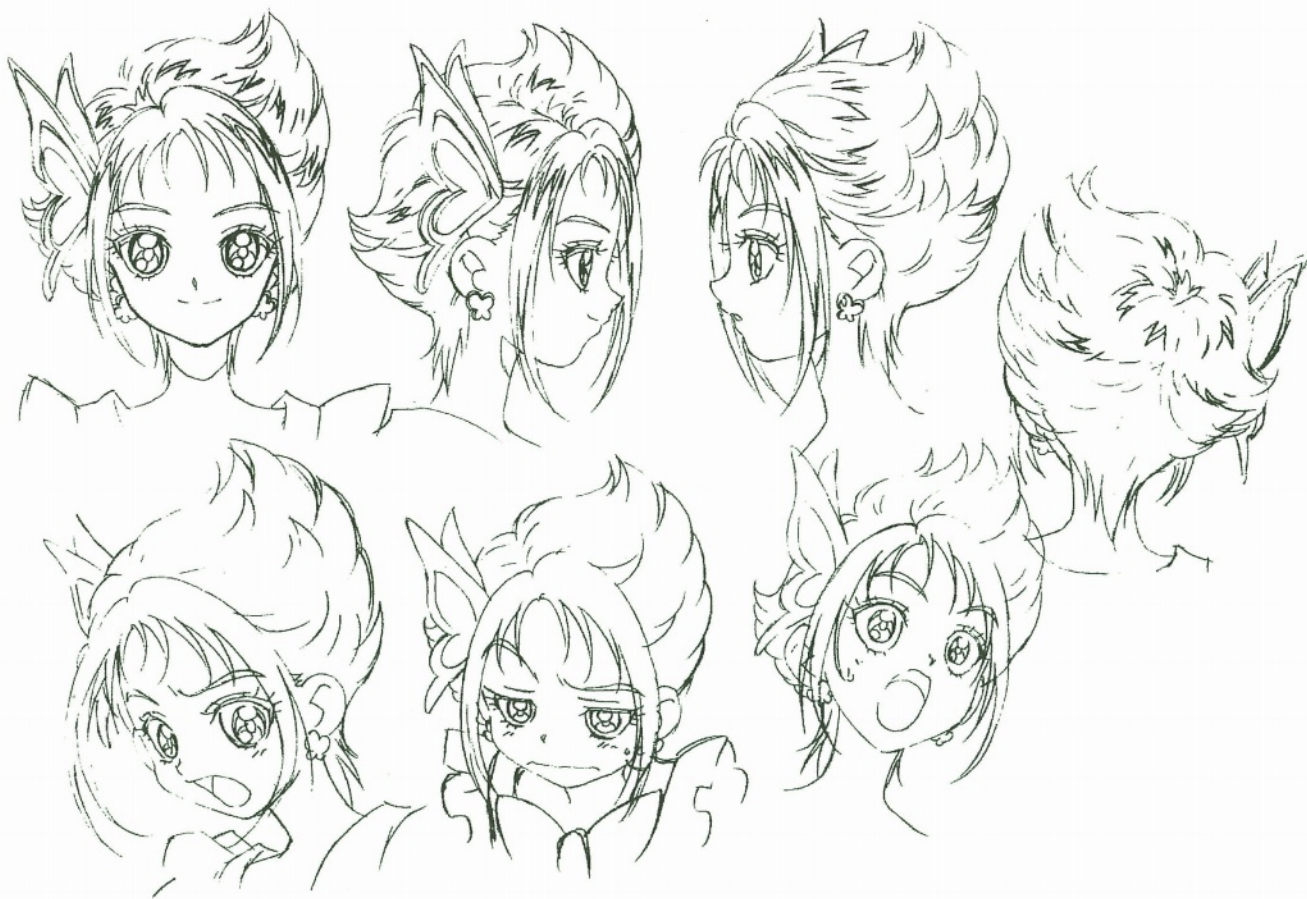
いつもお話の中心にいるので、華やかさと明るさは欲しいな、と。とはいえ、ただ明るいだけだとおバカさんに見えてしまう。長所らしい長所があるようでないような、つかみどころのない子でしたので、苦労しましたね。

Yes!プリキュア5GoGo!
キュアドリーム

続編『Yes!プリキュア5GoGo!』にあたって、コスチュームもモデルチェンジ。髪につけたリボンにバラのモチーフが取り入れられた。また、背中が大きく開いたほか、襟がついたことでグッと大人っぽい雰囲気が増している。

1 制服姿ののぞみ。胸元と靴下には、サンクルミエール学園の校章が入っている。2 制服を分解したところ。ワンピースの上にボレロを羽織るスタイル。

3 のぞみの私服設定より。いつも元気いっぱいな彼女の性格が伝わってくる。4 サンクルミエール学園のブルゾン設定。

『Yes!プリキュア5GoGo!』に登場したスーパープリキュアモードの、キュアドリームの設定。背中に浮かんだ巨大な羽がなにより強い印象を残す。

RIN NATSUKI / CURE ROUGE

夏木りん
キュアルージュ

のぞみとは幼稚園時代からの友人という中学2年生。天然ボケののぞみに対して、ツッコミ役になることも多い常識人である。実家はフラワーショップを営んでおり、母親を手伝って、ときおり店先に立つことも。また、男勝りな性格を反映して体を動かすことが大好きで、その能力の高さは、学園中の運動部から引き合いが来るほどだ。

りんの制服設定

KAWAMURA'S COMMENT

おっちょこちょいなのぞみのそばにいて、カバーする。だから、しっかりと自分を持ったはっきりした性格なのかな、と。のぞみがストレートヘアなのに対して、少しクセっ毛にすることで、対比を出しています。

キュアルージュの表情集(ラフ)。クセっ毛の髪がチャームポイント。また、喜怒哀楽の表現も大きい。

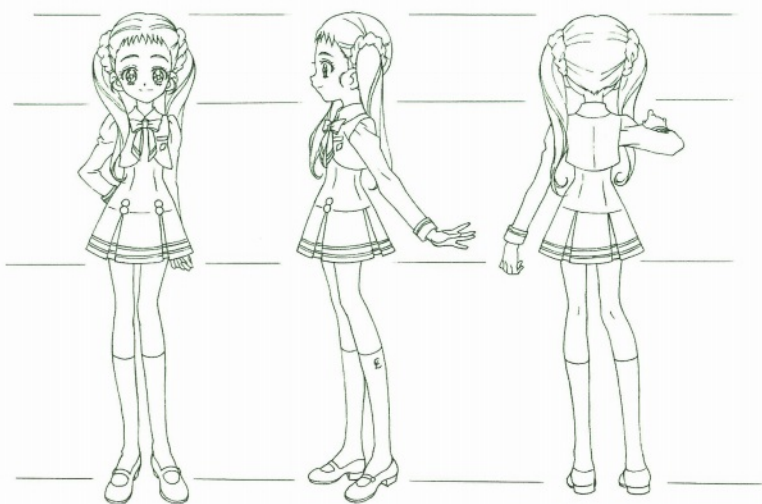
りんの私服設定より。小ざっぱりしたTシャツとミニスカート&ブーツの組み合わせ。

Yes!プリキュア5GoGo!

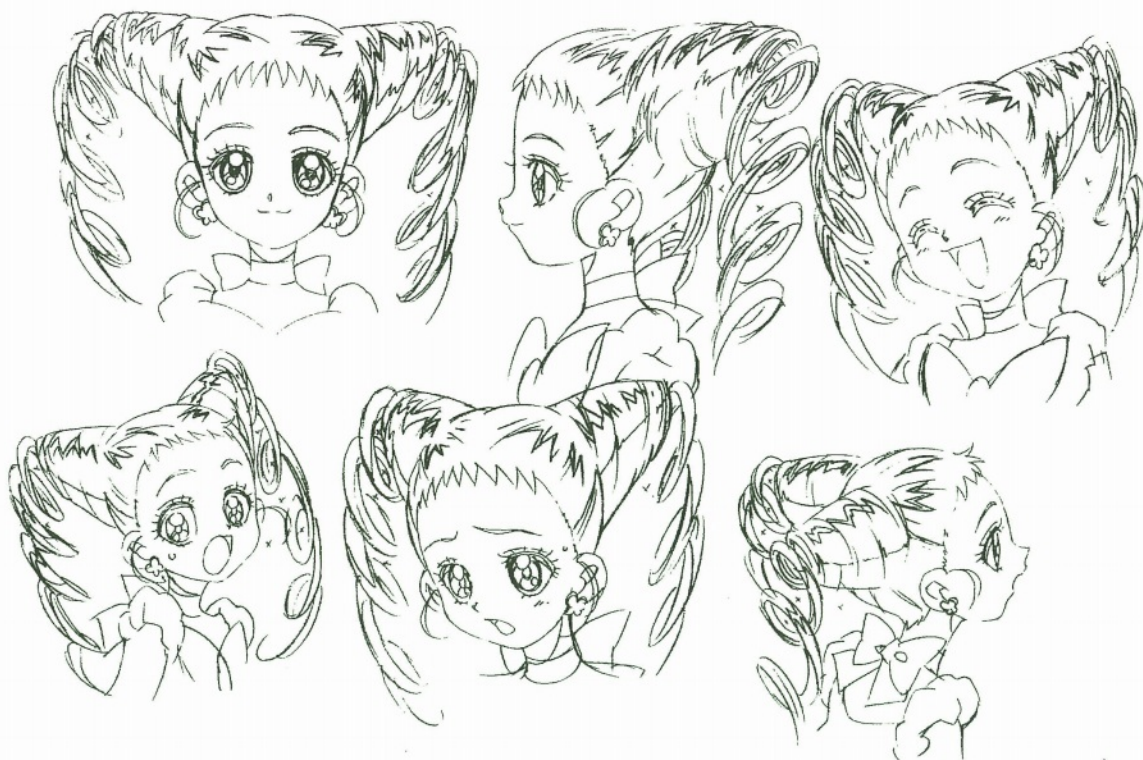
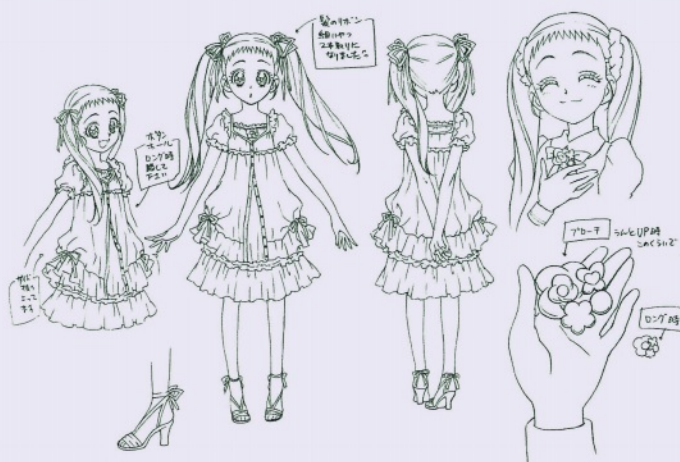
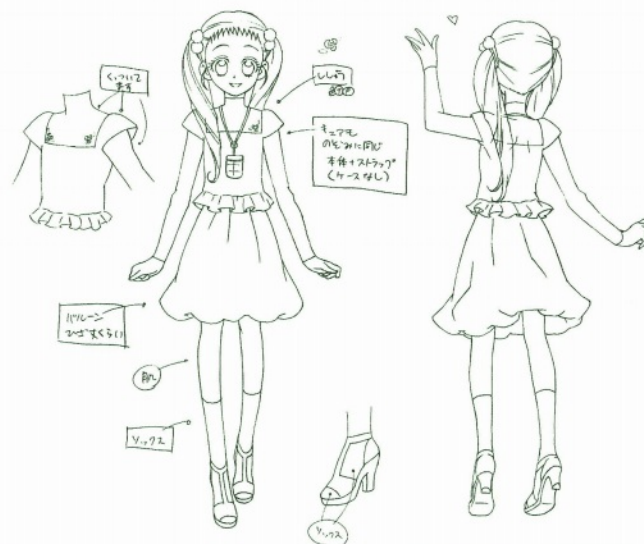
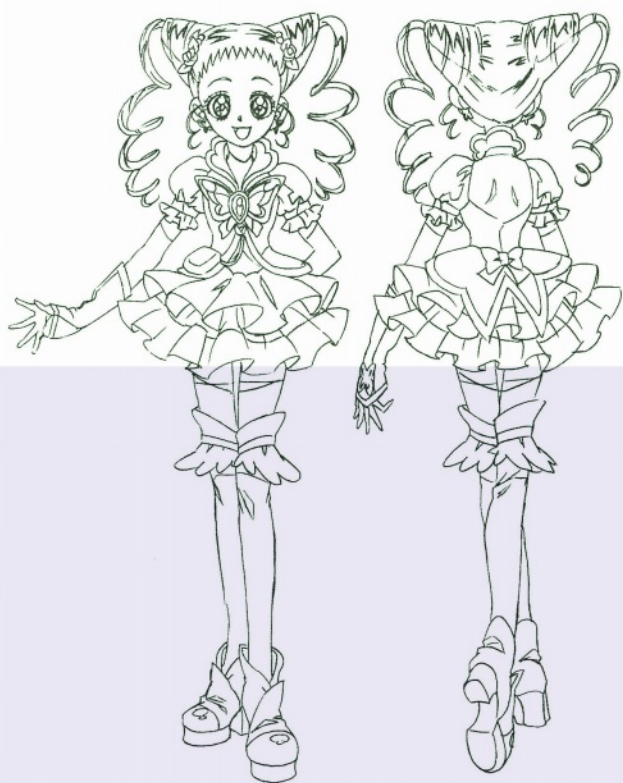
キュアルージュ

URARA KASUGANO / CURE LEMONADE

中学1年生のうららは、父親がフランス人というハーフの女の子。サンクルミエール学園に通う一方で、テレビ出演などもこなす、売り出し中の人気アイドル。明るくはきはきとした性格で、自ら率先して努力を買って出る一面もある。ほかのメンバーに比べて、早くから社会を経験していることもあり、ときおり大人っぽい発言をすることも。

うららの制服設定

KAWAMURA'S COMMENT

アイドルとして活躍しているという設定があったので、意外と芯がしっかりしている女の子なのかな、というイメージがありました。最初は大人っぽい感じだったのですが、年下感を出すために、最後にツインテールにしました。

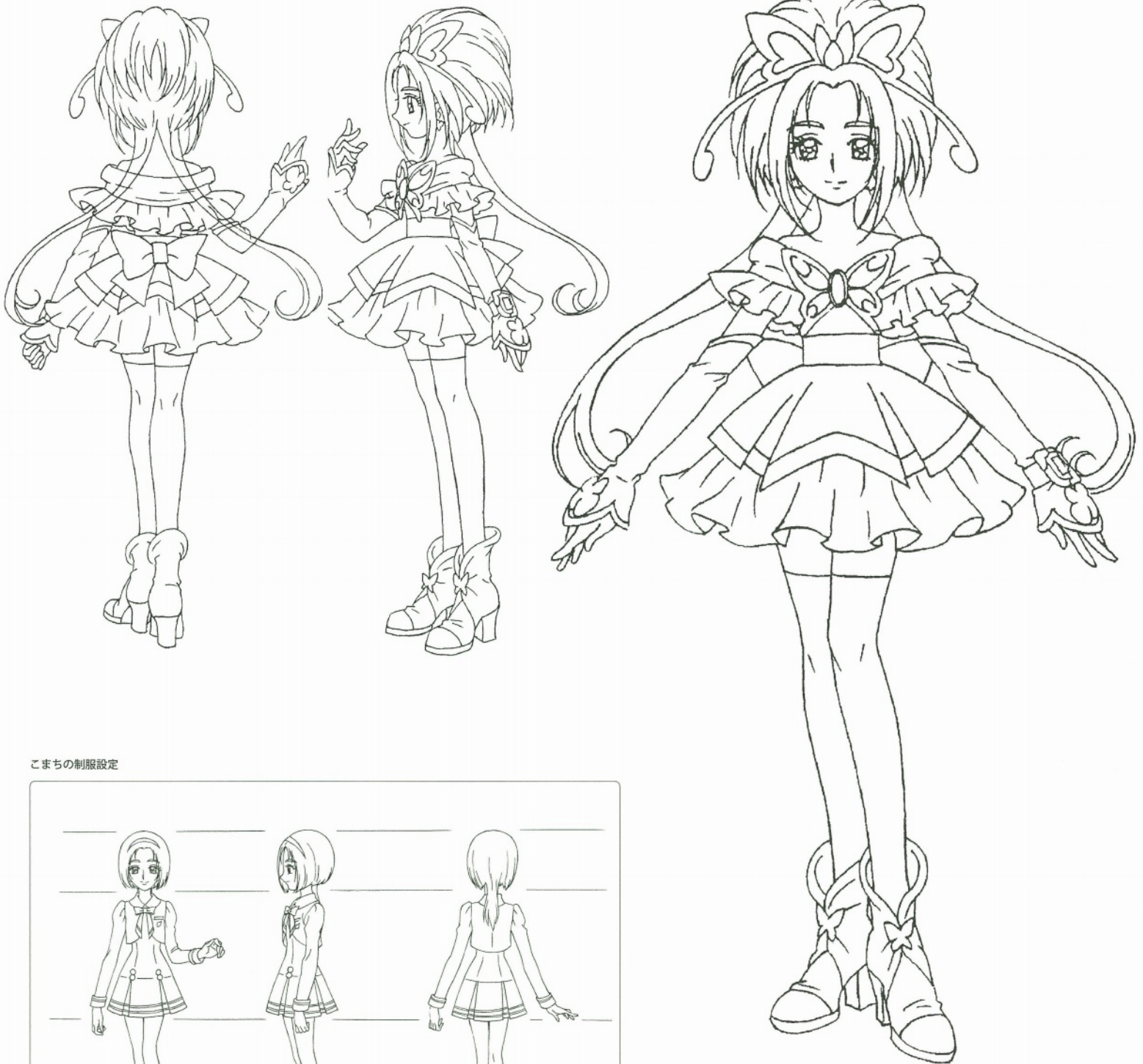
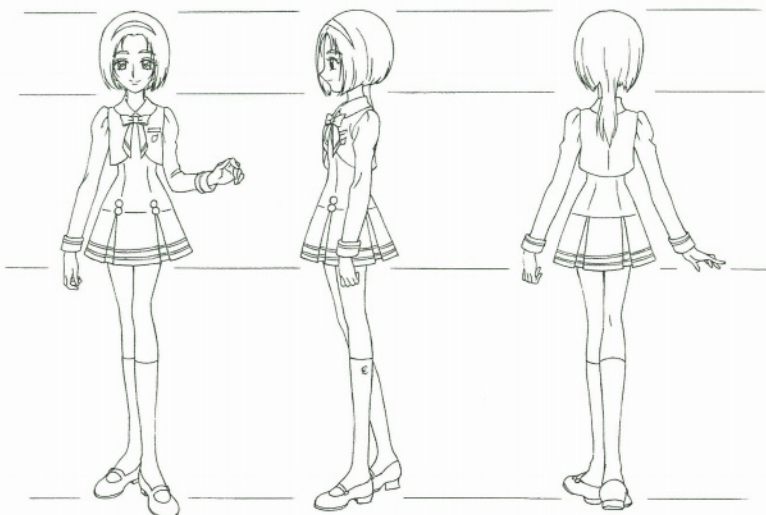
表情集（ラフ）。キュアレモネードといえば、やはりクルクルと巻かれた大きなツインテールが特徴だろう。

うららの私服設定より。胸元の刺繍など、細かなアイデアが女の子らしさを演出する。

Yes!プリキュア5GoGo!

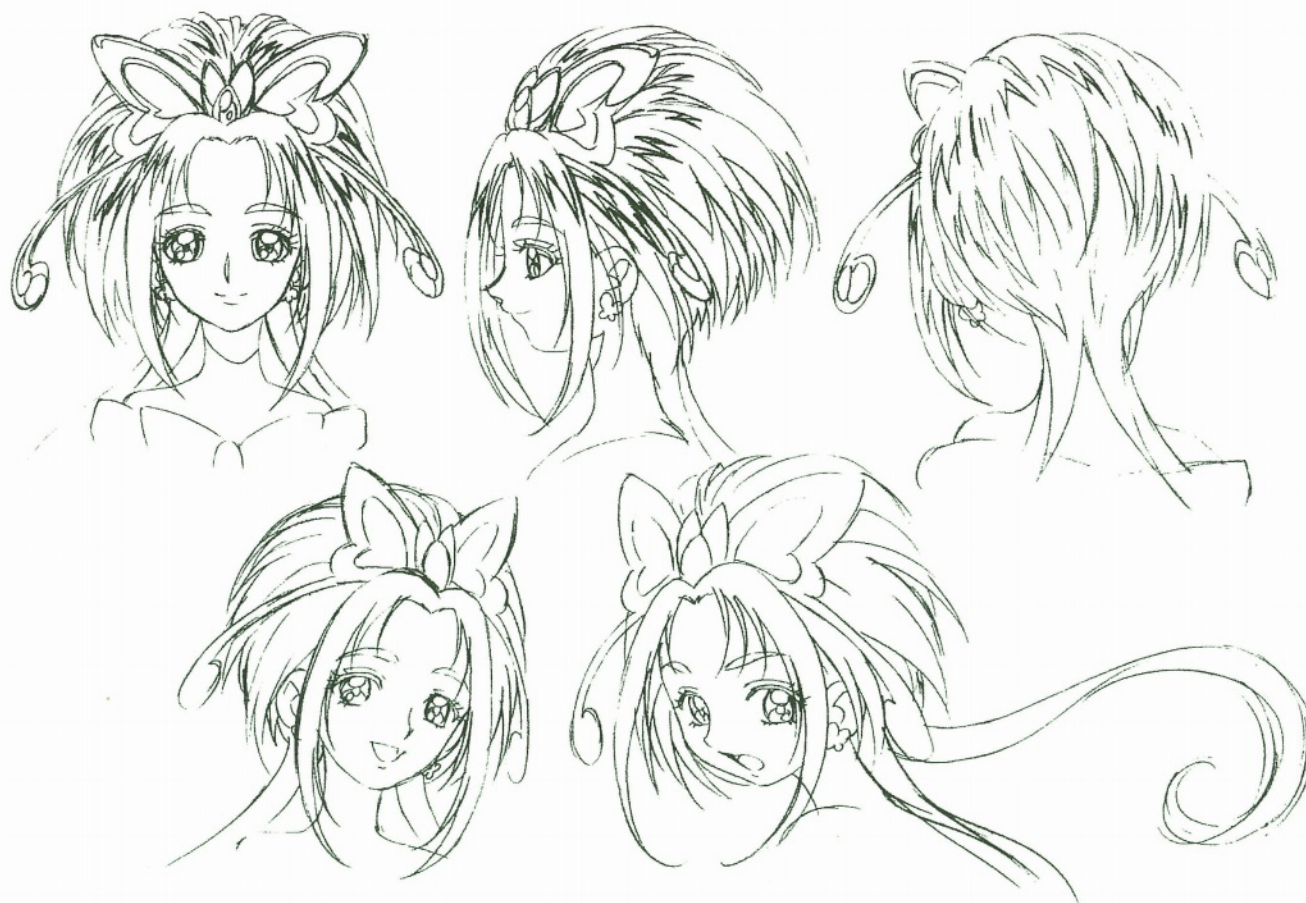
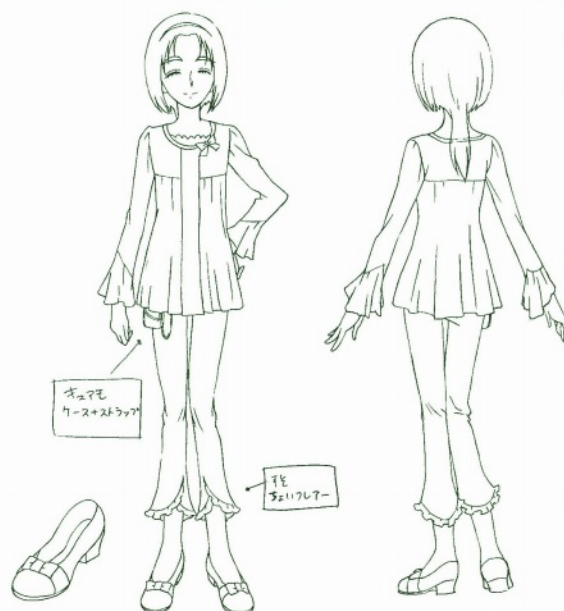
キュアレモネード

こちらは『5GoGo!』の私服設定から、フリルがいっぱいついたワンピース姿。

KOMACHI AKIMOTO / CURE MINT

秋元こまち
キュアミント

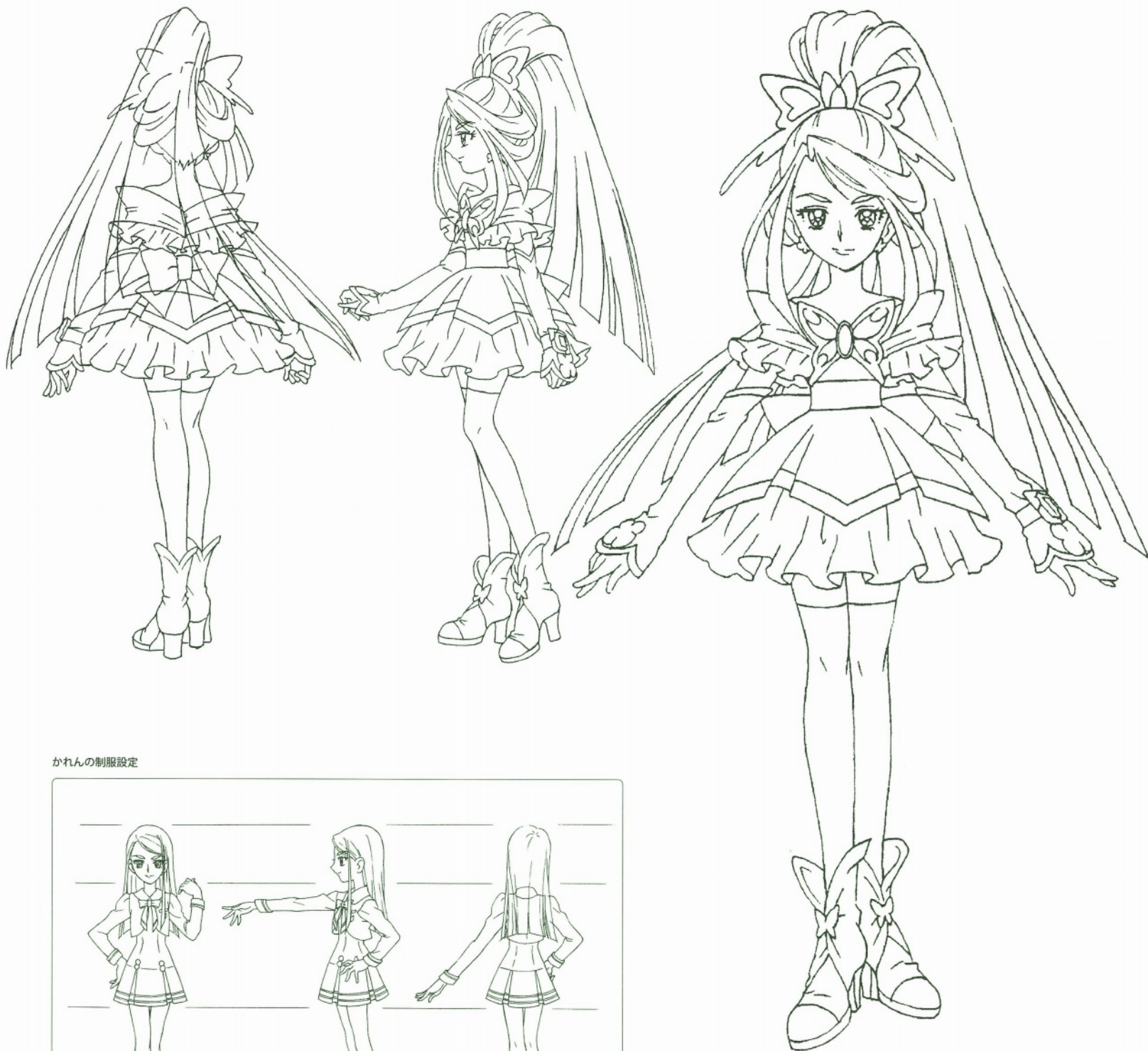
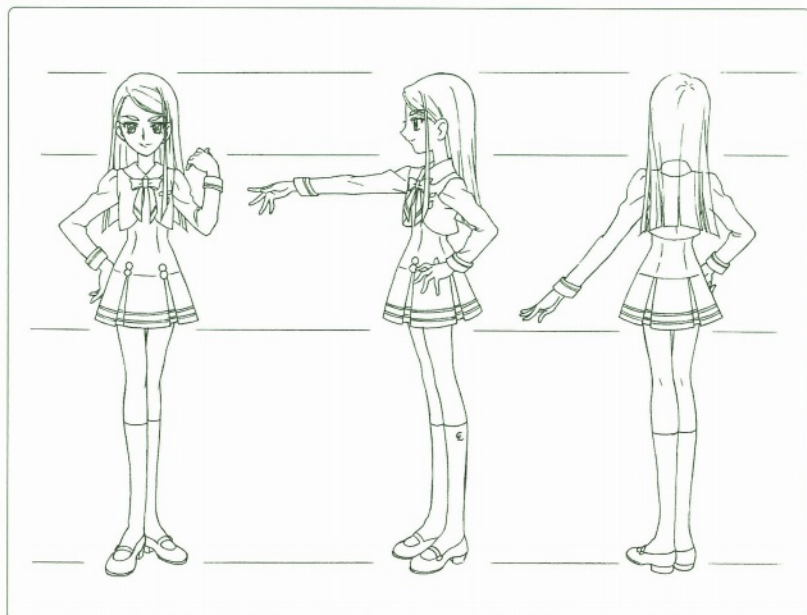
のぞみやりんの1年先輩にあたる3年生で、かれんとは昔からの幼なじみ。大人しくおっとりした性格の持ち主だが、怒らせるとほかのメンバーたちと比べてもかなり怖い。学校では図書委員を務める彼女の将来の夢は「絵本作家になること」。そんなこまちの夢を応援してくれたのぞみを助けるため、プリキュアへと変身する力を得る。

こまちの制服設定

KAWAMURA'S COMMENT

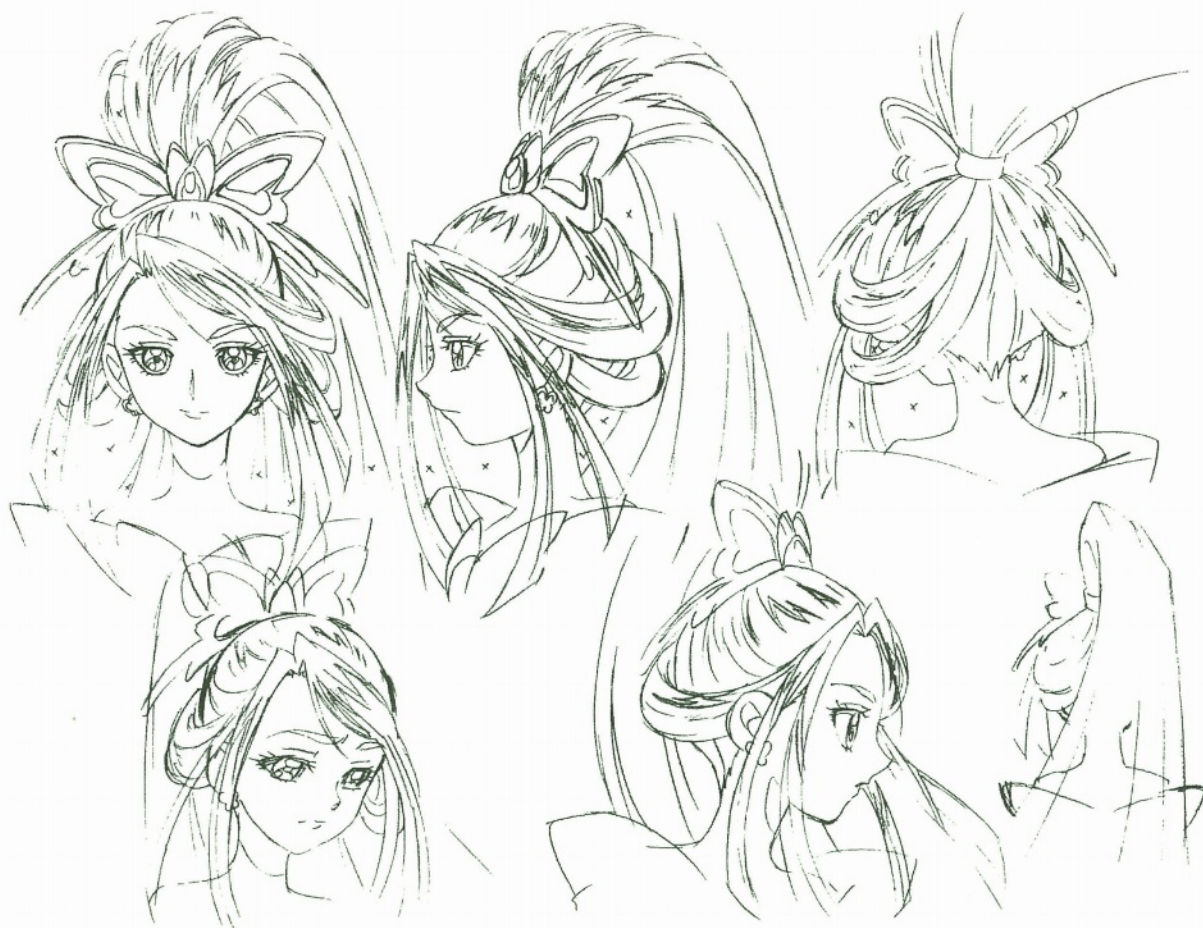
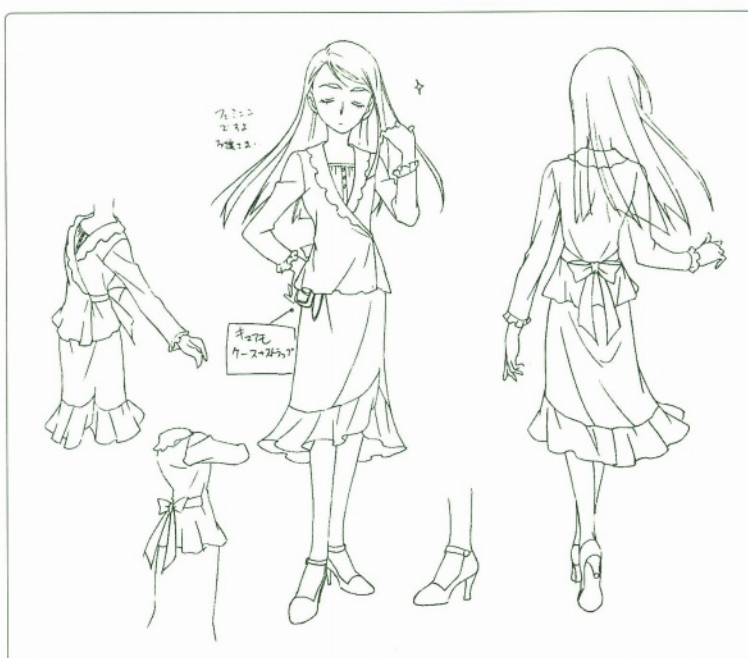
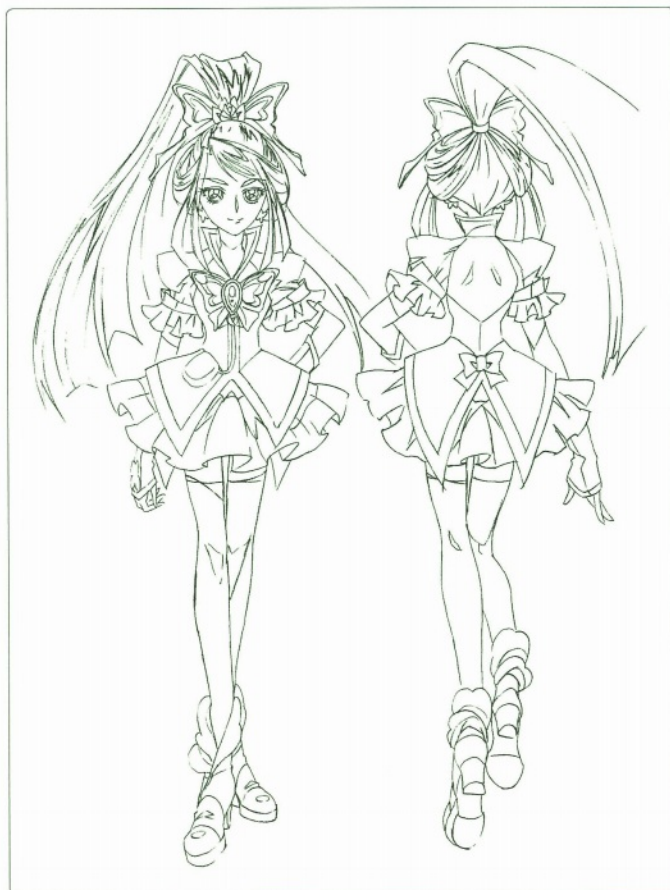
5人のなかでは一番大人しい、物静かなイメージがあったので、髪型もわりと大人しくしていたんです。それで、後ろ髪を少しだけ出してアクセントに。なんとなく全員、蝶のシルエットになるといいなというのがありました。

キュアミントの表情集（ラフ）。長く伸ばした後ろ髪が印象的。おっとりとした笑顔もまた、彼女の魅力のひとつだ。

こまちの私服設定より。ゆったりした雰囲気のブラウスとスッとしたパンツの組み合わせに、大人っぽさを感じる。

Yes!プリキュア5GoGo!
キュアミント

KAREN MINAZUKI / CURE AQUA

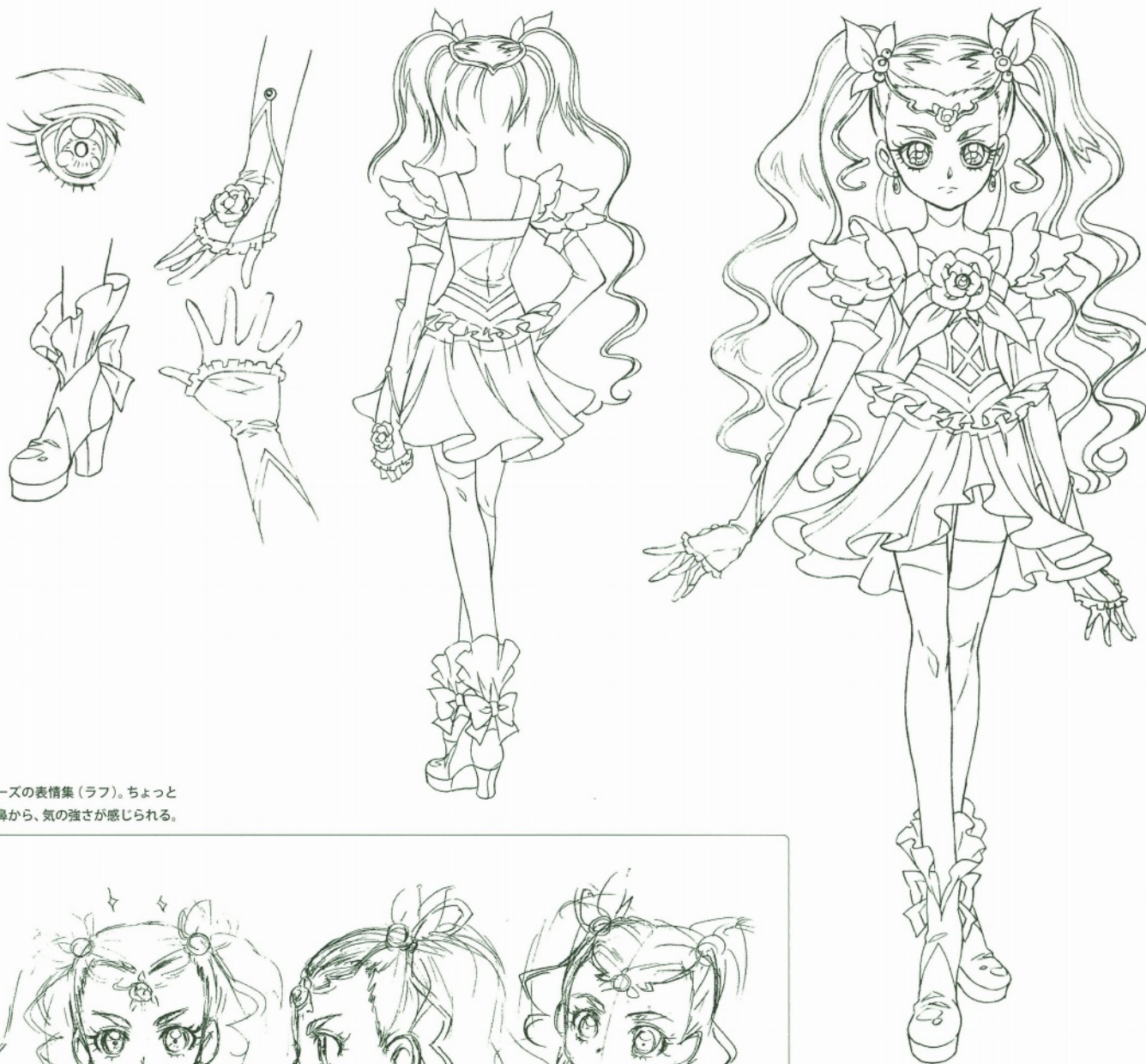
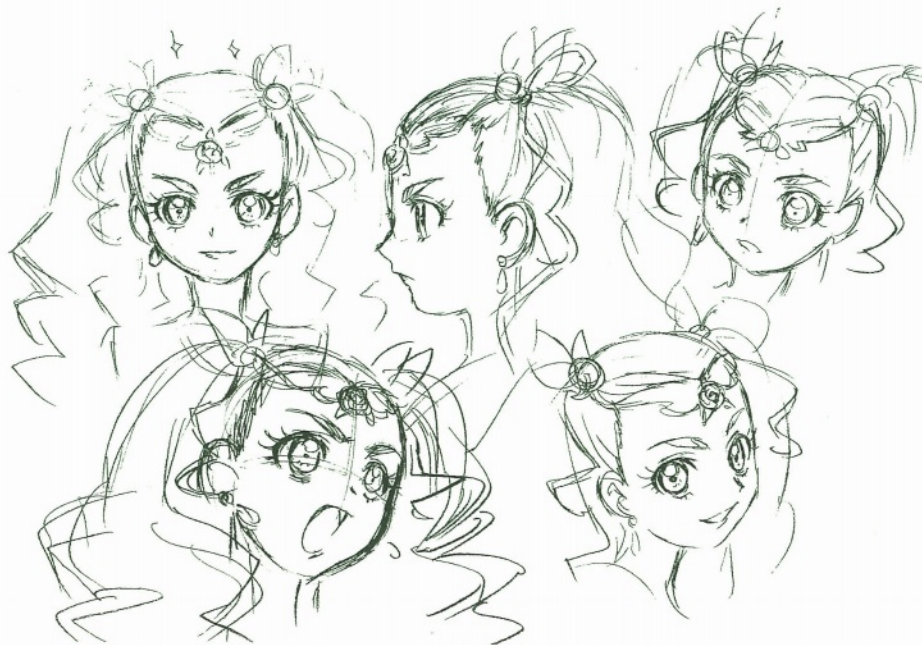
水無月かれん キュアアクア

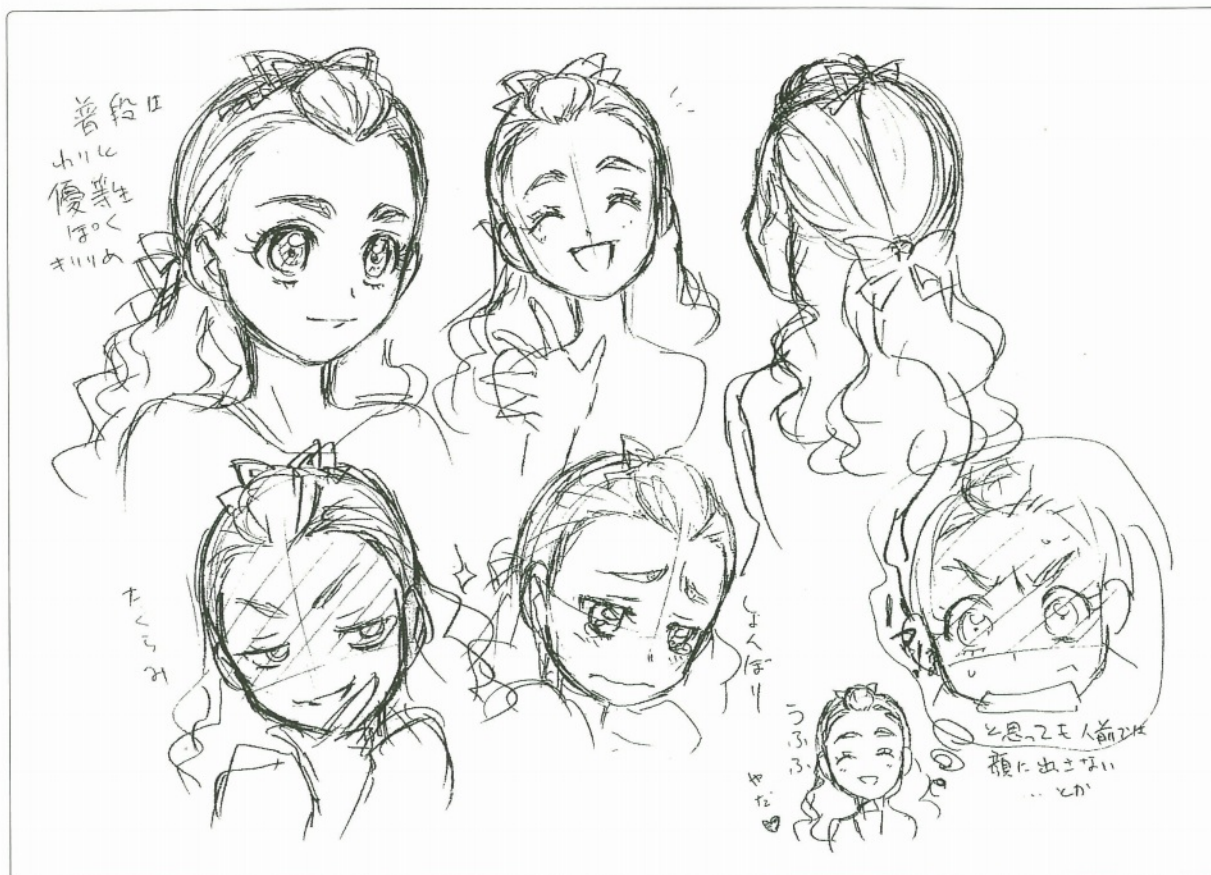
こまちと同じ中学3年生。サンクルミエール学園では生徒会長を務め、才色兼備で文武両道。まさに学園中の憧れの的である（ただし、料理の腕前にはかなり問題が……）。また、実家は古くから続く名家で、父はピアニスト、母はヴァイオリニストという音楽一家でもある。実直な性格で、ほかのメンバーから頼りにされることもしばしば。

かれんの制服設定

KAWAMURA'S COMMENT

いわゆるリーダーっぽいリーダーですね。5人のなかで一番年上なので、しっかり者。そのせいでわりと表情もキリッとした感じで考えていたのですが、シリーズが進むにつれて、ずいぶんと砕けてきちゃいましたね(笑)。

キュアアクアの表情集（ラフ）。5人のなかで一番落ち着いた雰囲気で、表情の変化はそれほど大きくない。

かれんの私服設定より。川村のメモにもある通り、大人っぽくもフェミニンな装い。

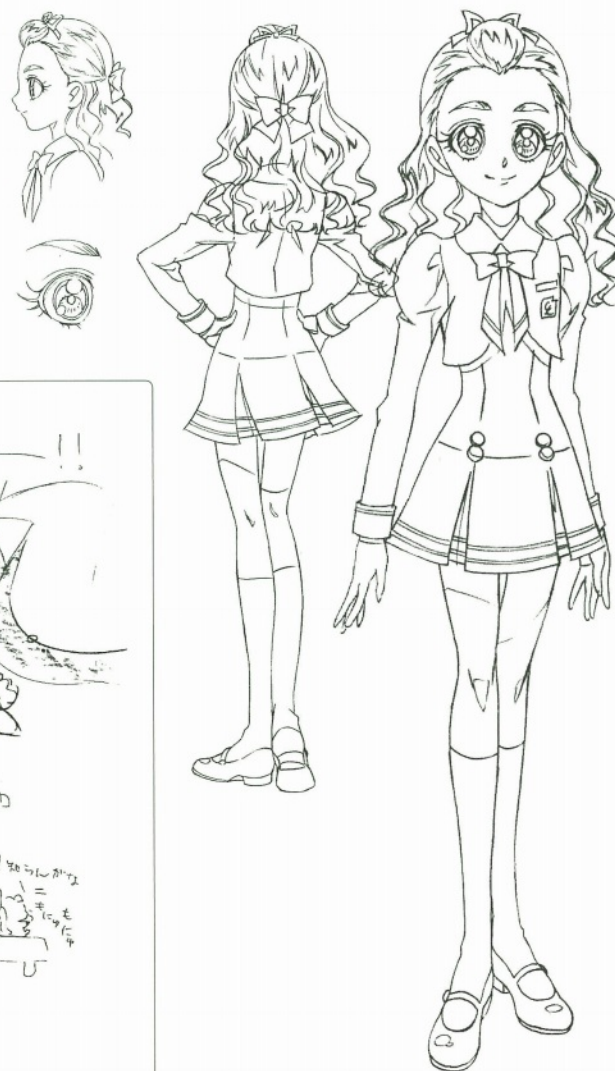
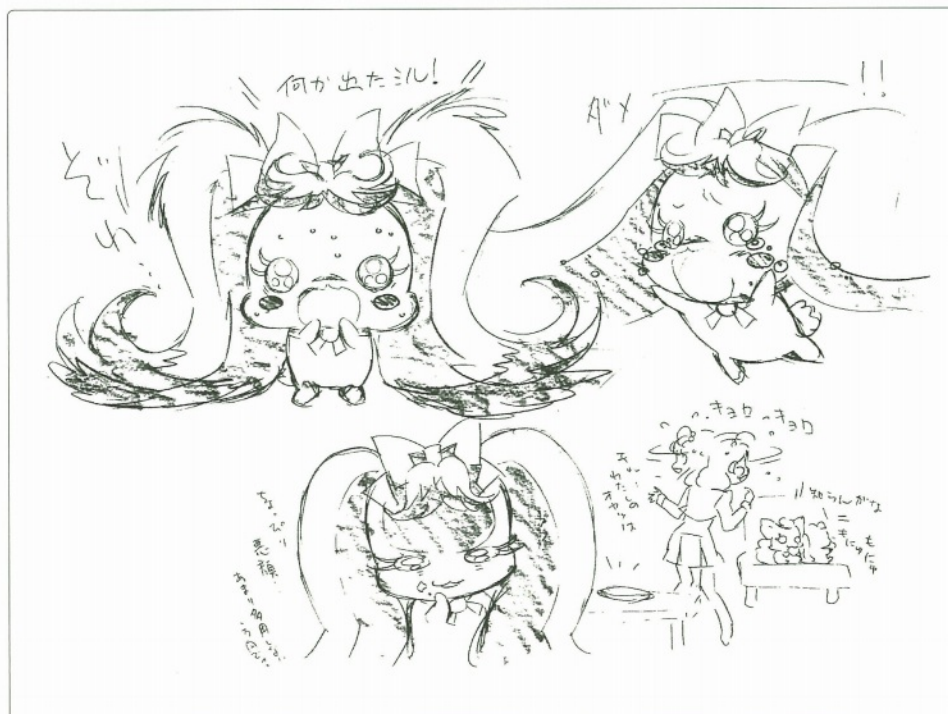
Yes!プリキュア5GoGo!
キュアアクア

KURUMI MIMINO / MILKY ROSE

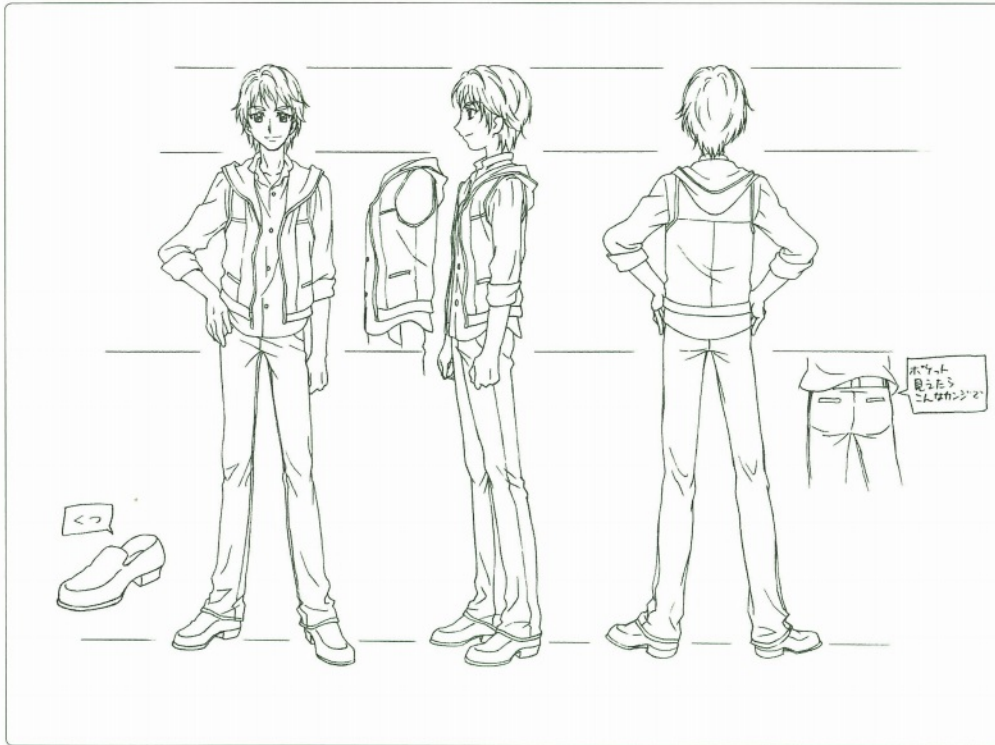
ココとナッツのお世話役見習いとして、パルミエ王国から訪れる。続編『5GoGo』では準お世話役に昇格するとともに、青いバラの力によって人間の姿に変身。さらにプリキュアに変身して、のぞみたちとともに戦った。ココとナッツを心から尊敬しており、またのぞみへの対抗心からか、挑発的な口ぶりになることもしばしばだった。

ミルキィローズの表情集（ラフ）。ちょっと上を向いた鼻から、気の強さが感じられる。

KAWAMURA'S COMMENT

結構、自己顕示欲が強いキャラクターだったので、見た目も派手に。その結果、ロングウェーブにしています。あとのぞみに対する対抗心、ライバル心もあるはずなので、ドリームと並べて対になるような雰囲気になれば、と。

くるみの表情集（ラフ）。悪だくみをしているときの顔など、ストーリー的な立ち回りもすでに想定されていた。下はくるみの、サンクルミエール学園での制服姿。

ミルク（ラフ）

くるみのもともとの姿であるミルクのスケッチから。可愛らしくも、したたかな性格が窺える。

C O C O A N D N U T S

ココ&ナッツ

ナイトメアに支配されたパルミエ王国を復興させるため、人間界を訪れた妖精コンビ。明るく陽気なココに対して、いつもマジメでクールなナッツ……と、性格は正反対。ふたりとも、パルミエ王国の次期王位継承者で『5GoGo』では、仲良く国王に就任。しかし、直後にエターナルの襲撃を受け、再びのぞみたちに助力を頼むことになる。

小々田 コージ

人間に変身したココの姿。サンクルミエール学園にて、国語教師として働いている。

ココ

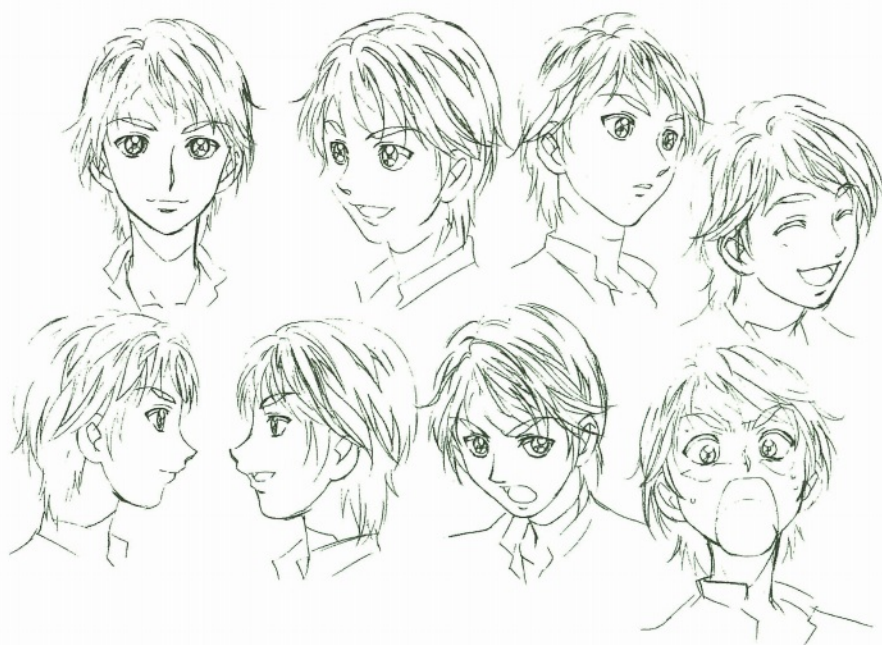
もこもことした尻尾と大きくピンと立った耳が特徴。語尾は「ココ」。

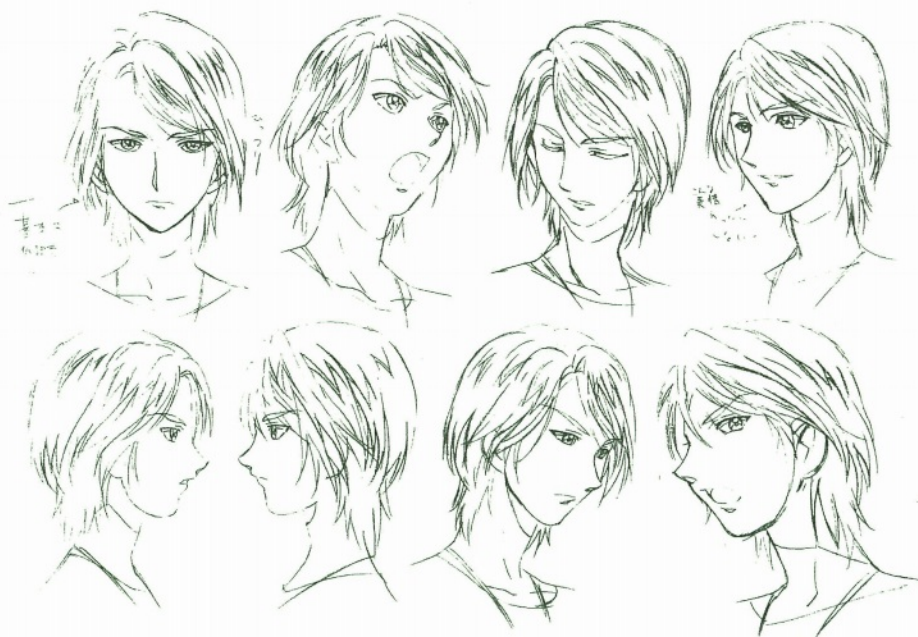
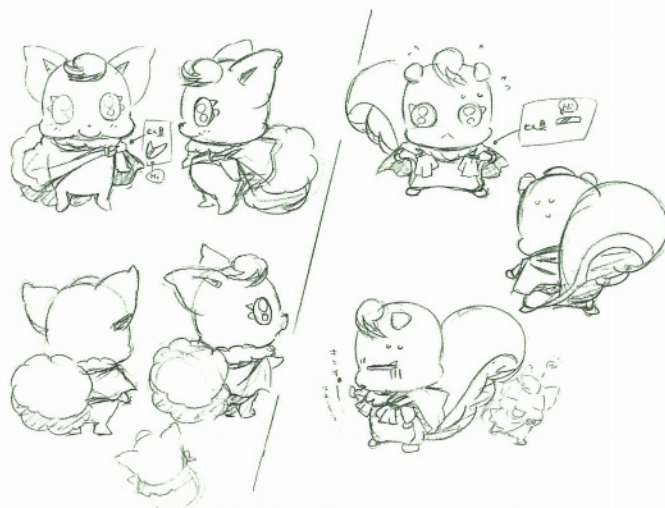
夏

人間に変身したナッツの姿。普段はアクセサリーショップ「ナッツハウス」の店長を務める。

ナッツ

リスのような大きな尻尾が特徴。可愛らしい外見とは裏腹に、王国一の博識でもある。

小々田の表情設定。明るく素直な性格を反映してか、くるくると変わる表情が印象的。

夏の表情設定。常にクールな夏は表情の幅も、あえて狭く設定されている。

旅姿のココ&ナッツ（ラフ）。緊張気味のナッツと脳天気なココの対比もおかしい。

ドリームコレットで願いを叶えるときに必要となる妖精・ピンキーとココの対比図。

S Y R U P

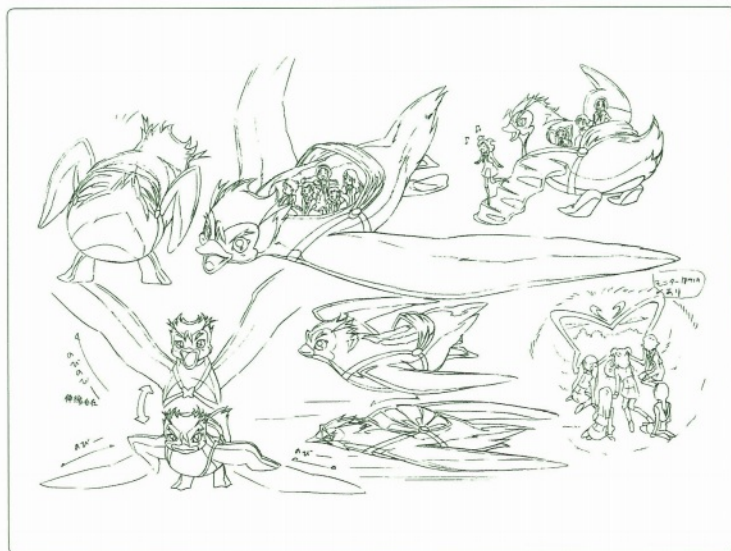
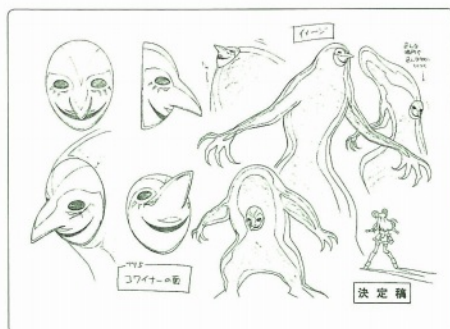
『5GoGo』から登場した4人目の妖精。悪の組織・エターナルに狙われた「キュアローズガーデン」の主・フローラからの手紙をのぞみのもとへと届ける。その後もたびたびのぞみたちの前に現れ、「運び屋」として活躍する。皮肉屋で意地っ張りという、ちょっとヒネくれた性格だが、そんな彼の性格は自らの出自に関係していた。

マフラー姿も決まった、シロップの設定画。ペンギンのようにも見えるが、空を自在に飛ぶことができる。

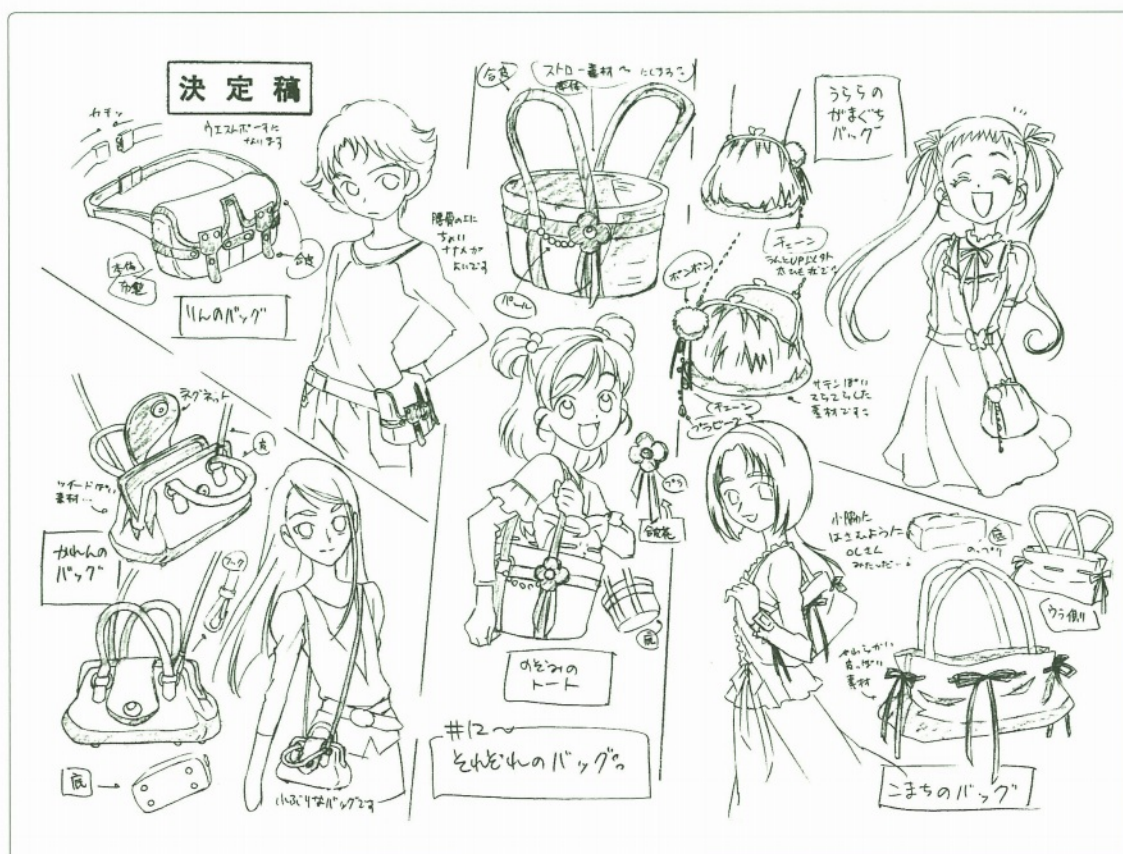
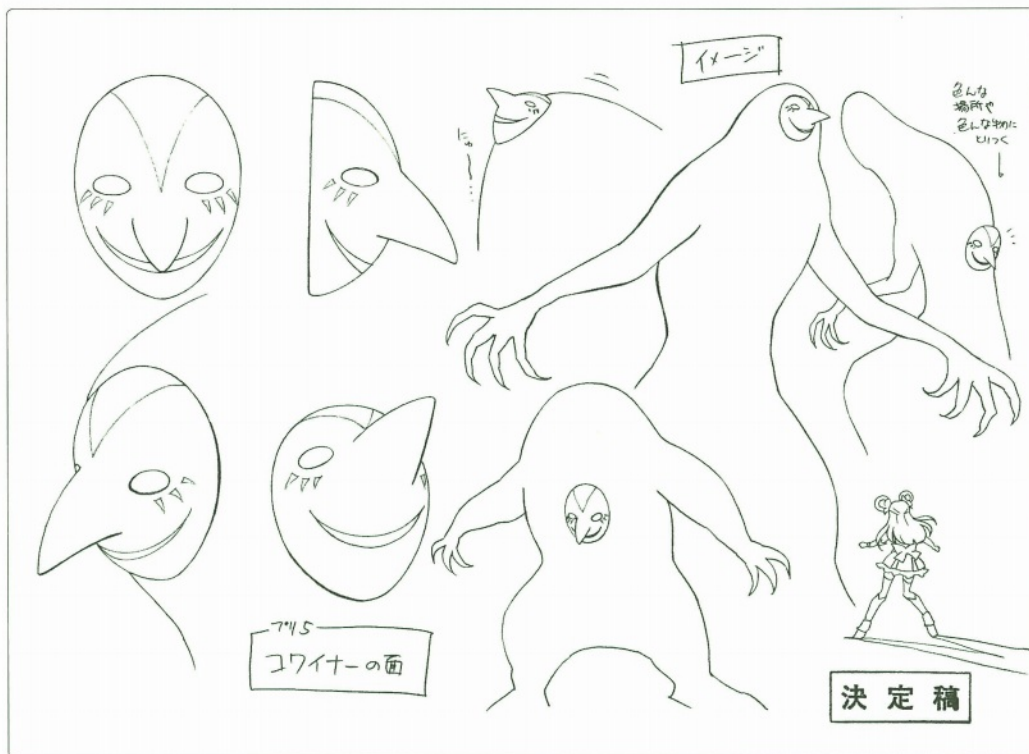
シロップが人間に変身したときの姿（命名はかれん）。肩から水色のバッグをかけている。

あどけない表情を見せる、まだ子供の頃のシロップ。頭のところの毛が今よりも短かい。

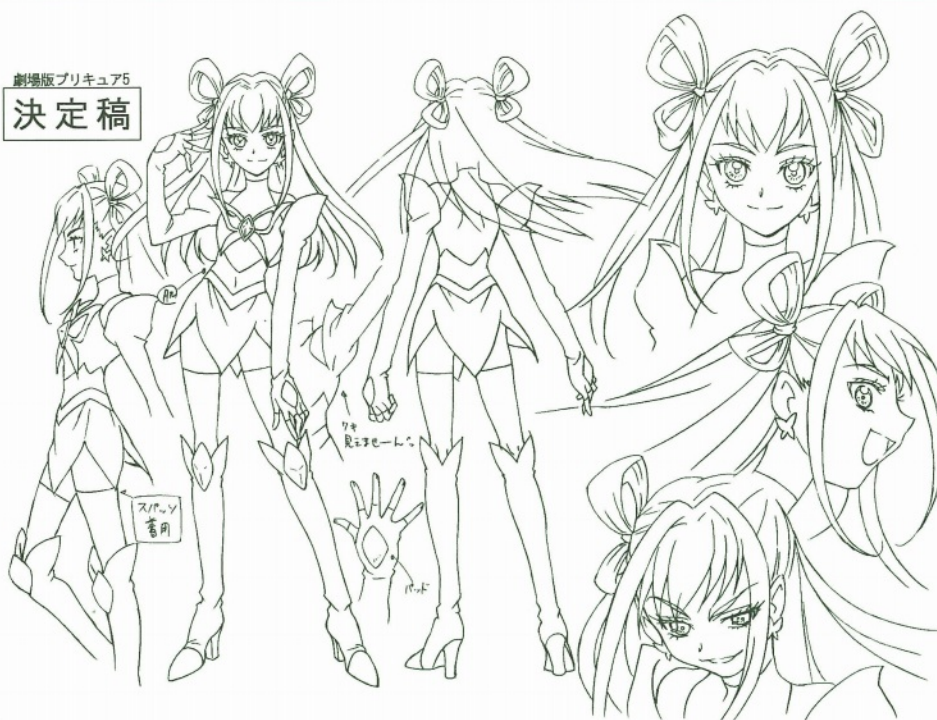
劇中に登場する4人の妖精の対比図。左から順にココ、ミルク、シロップ、ナッツ。

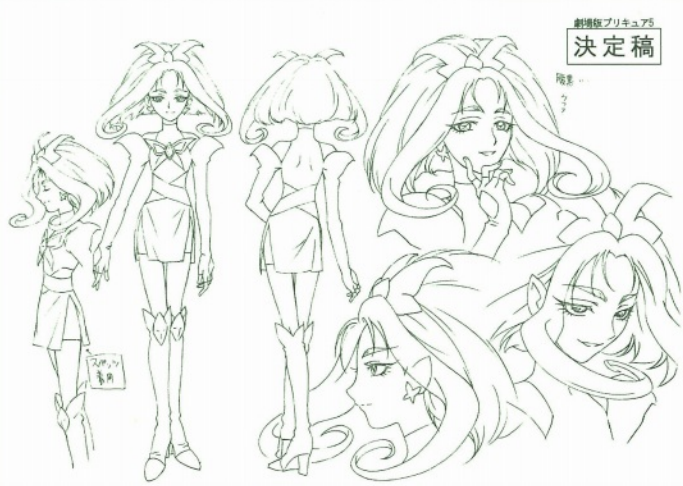
飛行モードのシロップ。のぞみたち5人を背中に乗せることができるほど大きな姿に。

その他のキャラクターデザイン

コワイナーの面

『Yes!プリキュア5』の敵組織・ナイトメアに仕えている敵キャラクターの設定画（右は線画設定、上は影指定）。面をつけることでコワイナーに変身する。

のぞみたちのバッグ

私服姿ののぞみたちが持っているバッグの設定画。どんな素材を使っているかなど、細かなディテールまでしっかりと設定されている。

映画 Yes!プリキュア5 鏡の国のミラクル大冒険!

2007年に公開された『プリキュア5』の劇場作品（監督は長峯達也）。世界支配を企むシャドウにより、鏡の国に連れ去られてしまうココとナッツ。ふたりを取り戻すために、のぞみたちも鏡の国に向かう。キャラクターデザインの一部を、川村が担当している。

ダークプリキュア

シャドウが、鏡の国のクリスタルを使って生み出した戦士。プリキュアたちをコピーして作られたことから、戦闘能力は非常に高く、また疲れを知らない。

ダークドリーム（ゴスロリバージョン）

シャドウ

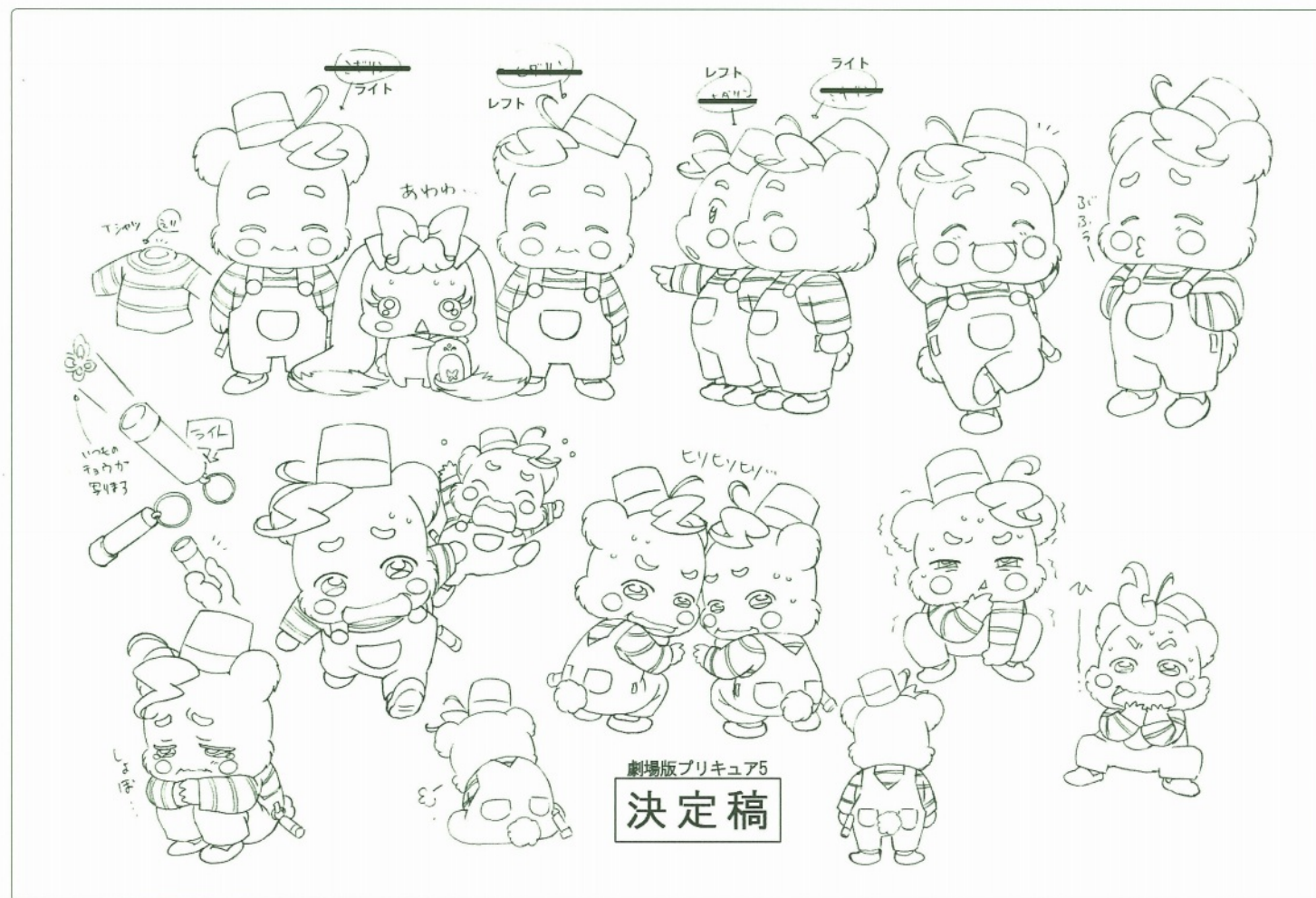
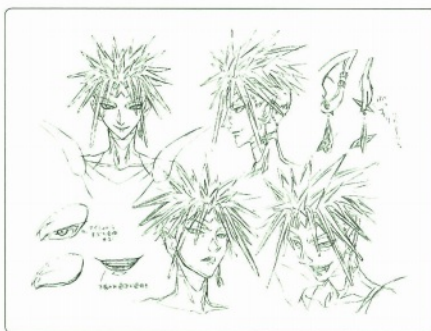
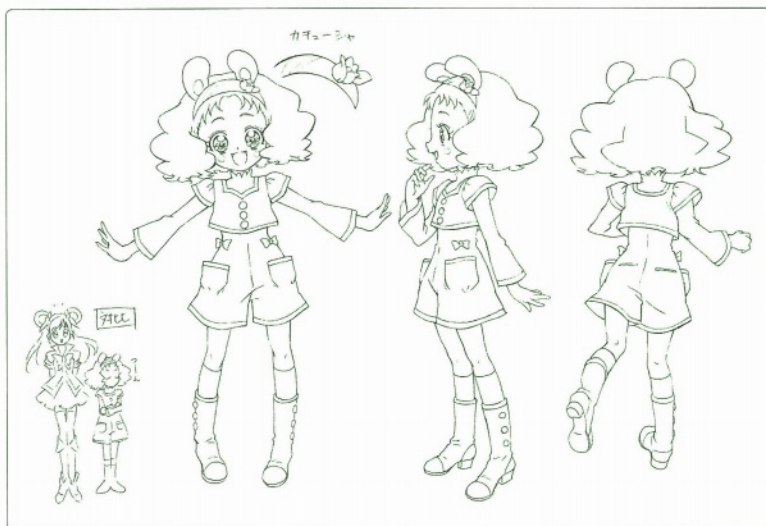
鏡の国の力の源であるクリスタルを奪った本作の敵。ダークプリキュアを生み出したほか、手から破壊光線を放つなど、自らの戦闘能力も極めて高い。

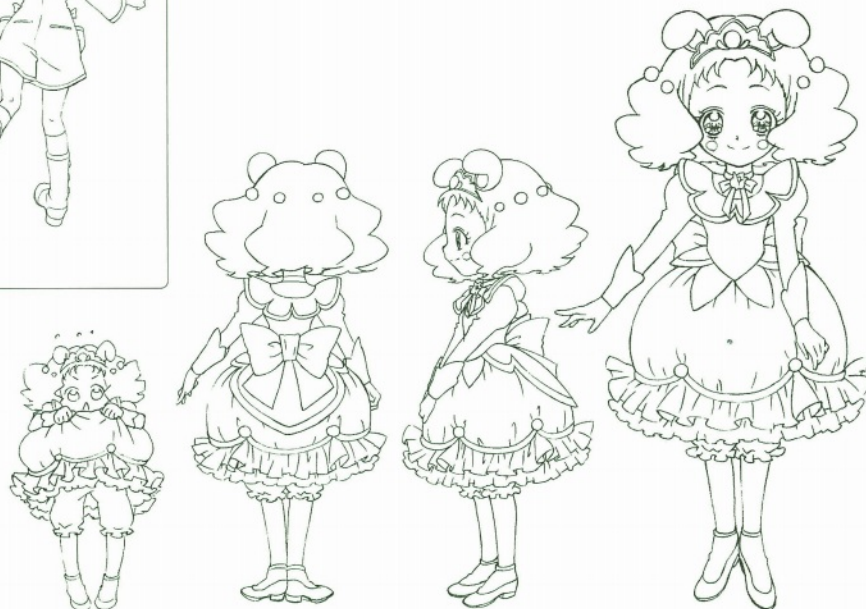
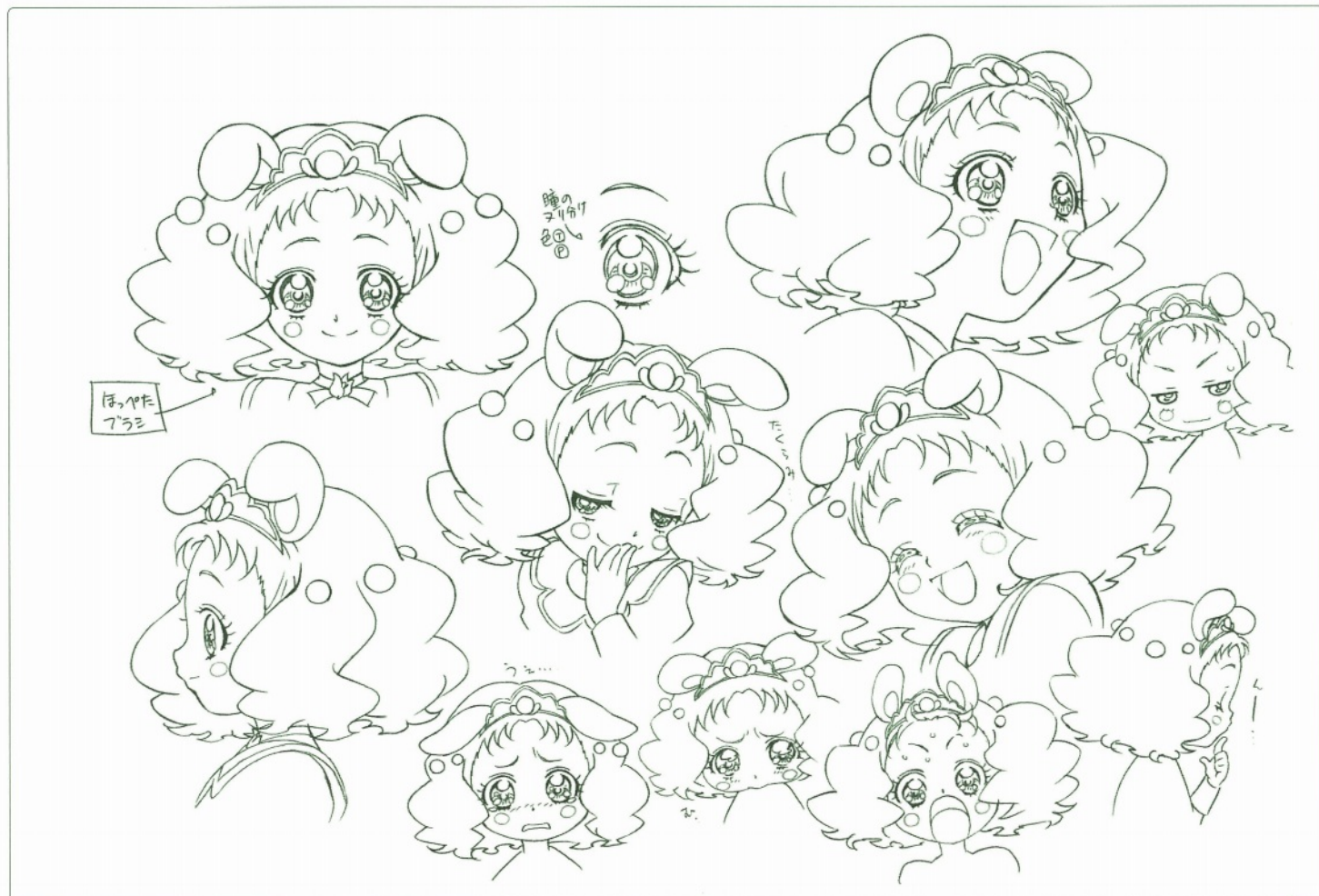
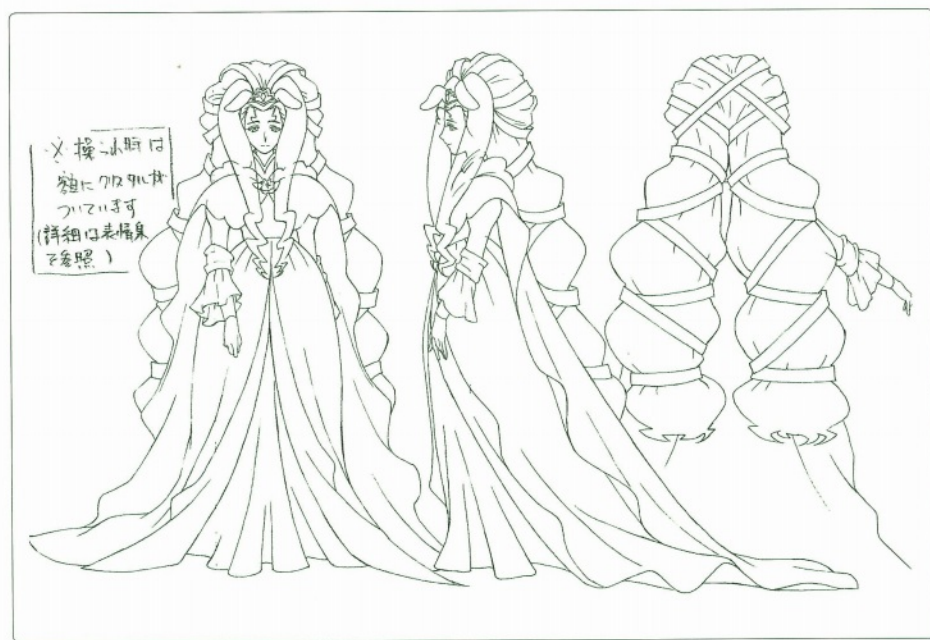
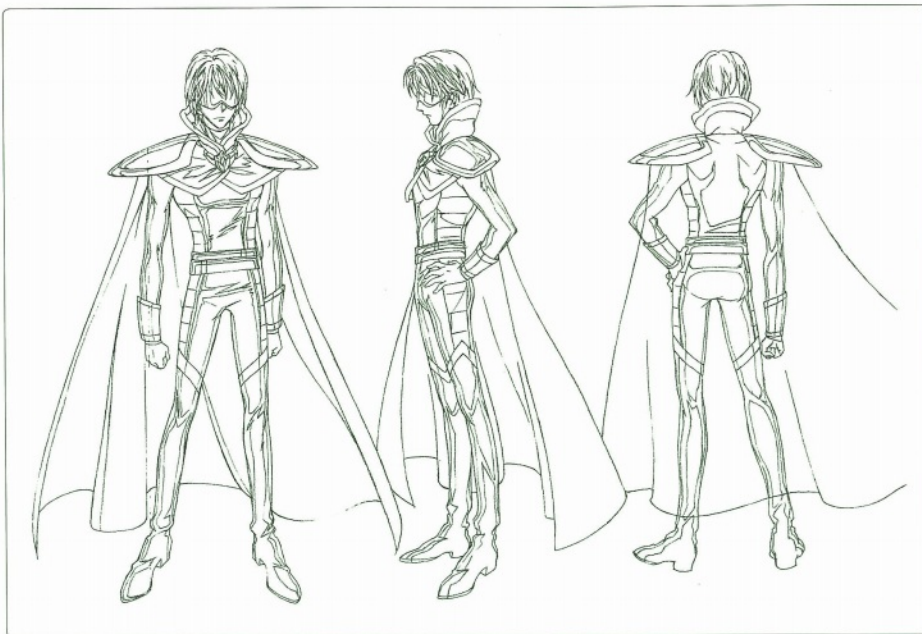
劇場版プリキュア5
決定稿

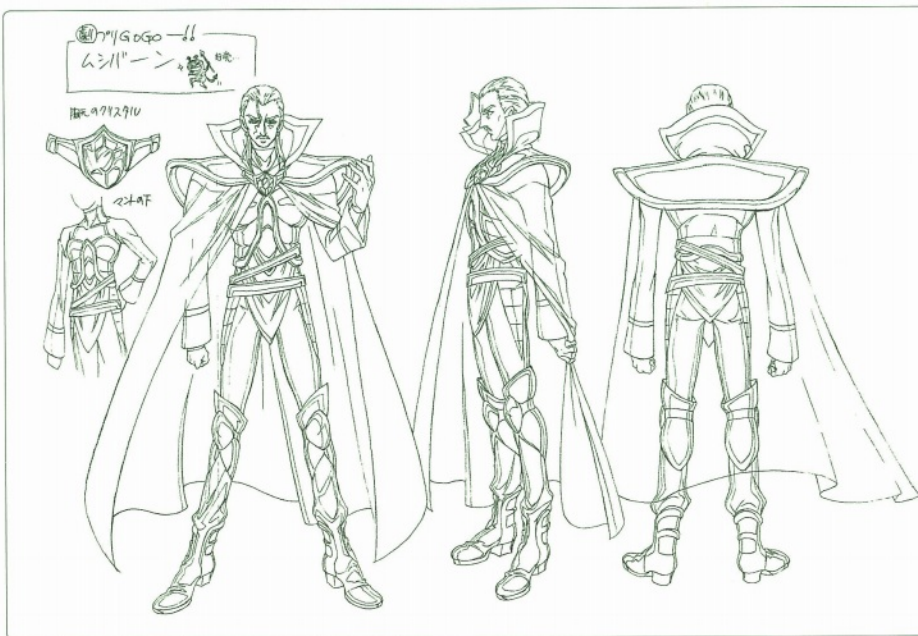
ミギリンとヒダリン

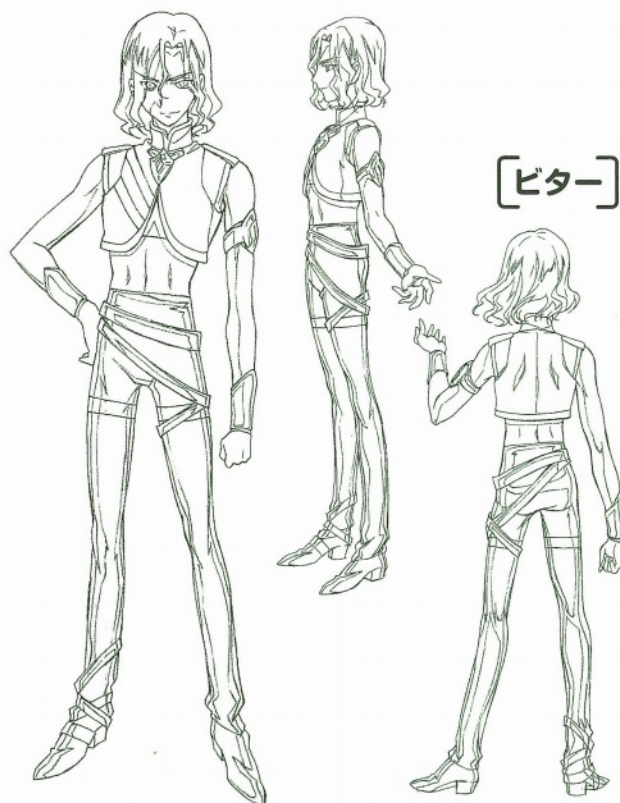
鏡の国に住んでいる双子の兄弟。シャドウに脅かされ、ココとナッツを誘拐しようとする。奇跡のパワーを起こす「ミラクルライト」を持っている。

映画 Yes!プリキュア5GoGo! お菓子の国のハッピーバースディ♪

2008年に公開された劇場作品（監督は前作と同じく長峯達也）。のぞみの誕生日に彼女のもとにやってきたのは、デザート王国のお姫様・チョコラ。彼女に導かれ、5人は王国の平和を取り戻すため、強大な敵・ムシバーンと対峙することになるのだが……。川村は、キャラクターデザインの一部を担当。

チョコラ

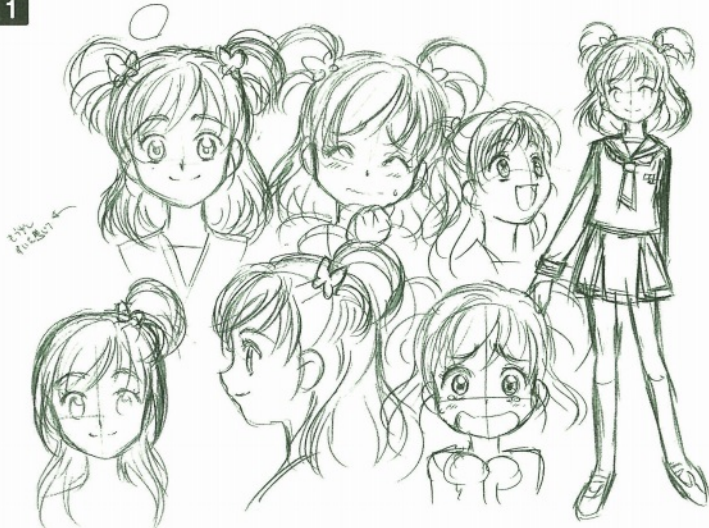
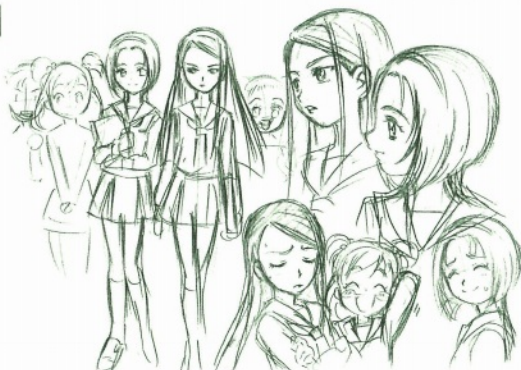
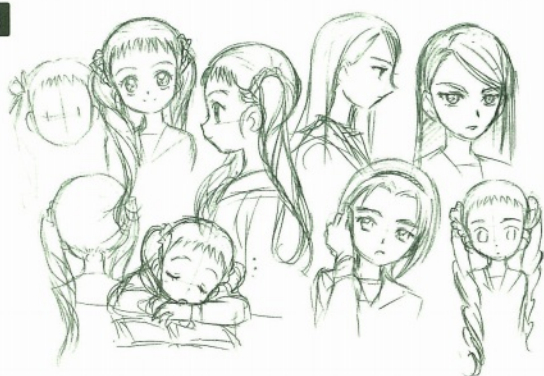
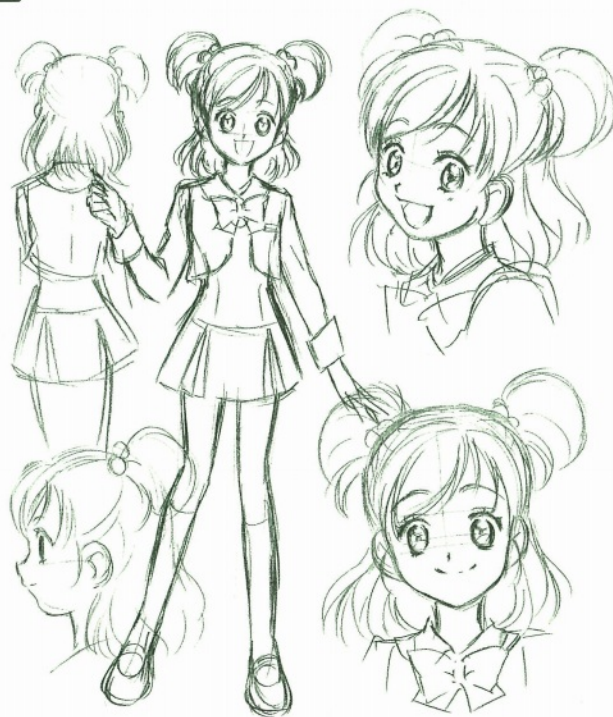
本作のゲストヒロイン・チョコラの私服設定。ムシバーンに雇われたブンビーに追われて、次元転移マシンを使い、のぞみたちがいるナッツハウスを訪れる。

チョコラの表情集。お姫様らしく、天真爛漫な彼女は表情も豊か。感情にあわせて、頭についた耳がぴょこぴょこと動く姿も、実にチャーミング。

仮面の戦士

デザート女王

ムシバーン

［ビター&ドライ］

［ビター］

［ドライ］

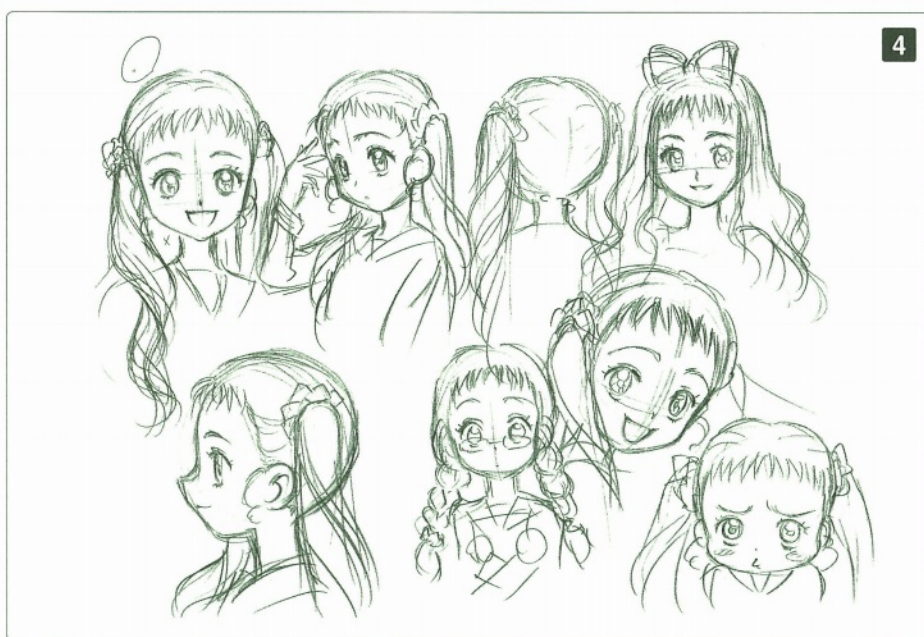
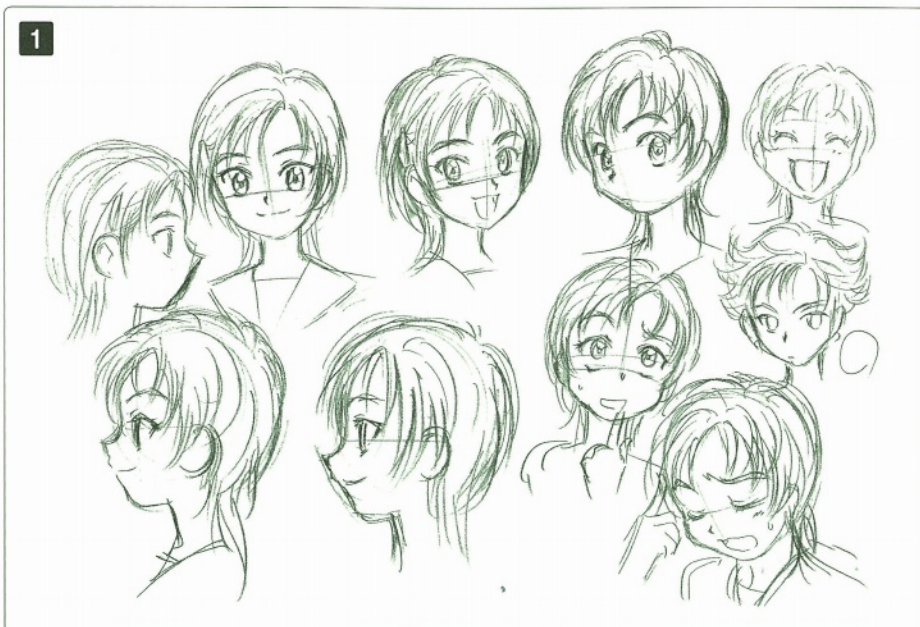
ムシバーンに忠誠を誓うふたりの部下。ビターは辛党で、ドライは甘いモノ全般に冷淡という設定。初登場時にはクマ耳をつけていた。

Yes! プリキュア5
Yes! プリキュア5GoGo!
初期設定ラフ

川村が初めてキャラクターデザインに挑んだ『Yes!プリキュア5』とその続編『5GoGo』。ここに掲載したのはその企画段階に描かれたラフスケッチの一部だ(当時、本作のプロデューサーを務めていた鷲尾天が個人的に保管していたラフスケッチをお借りした)。タイトなスケジュールのなか、キャラクターの本質を一気につかみ出していった、その過程が窺えるだろう。

1
2
4
3
5
6
456最初に川村が着手したのが、普段ののぞみたちの姿だった。その試行錯誤の跡が窺える、初期段階のラフスケッチ。

夢原のぞみ

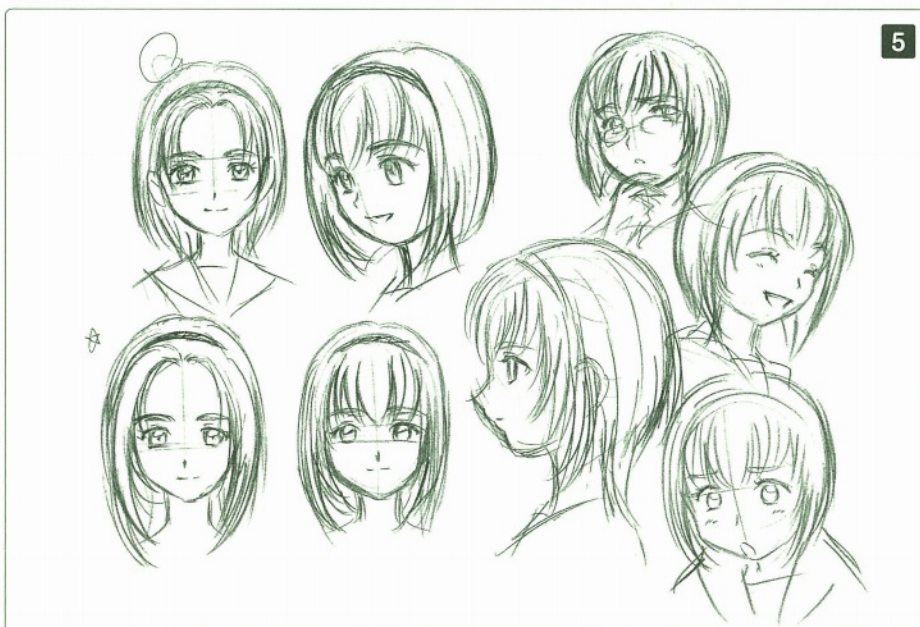
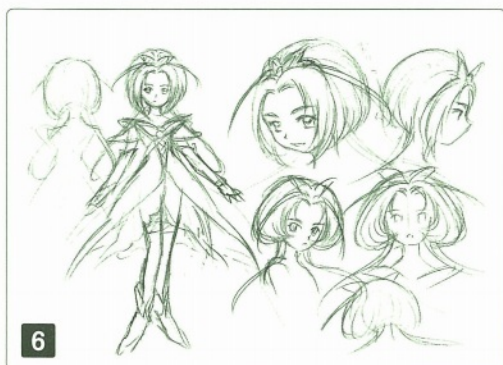
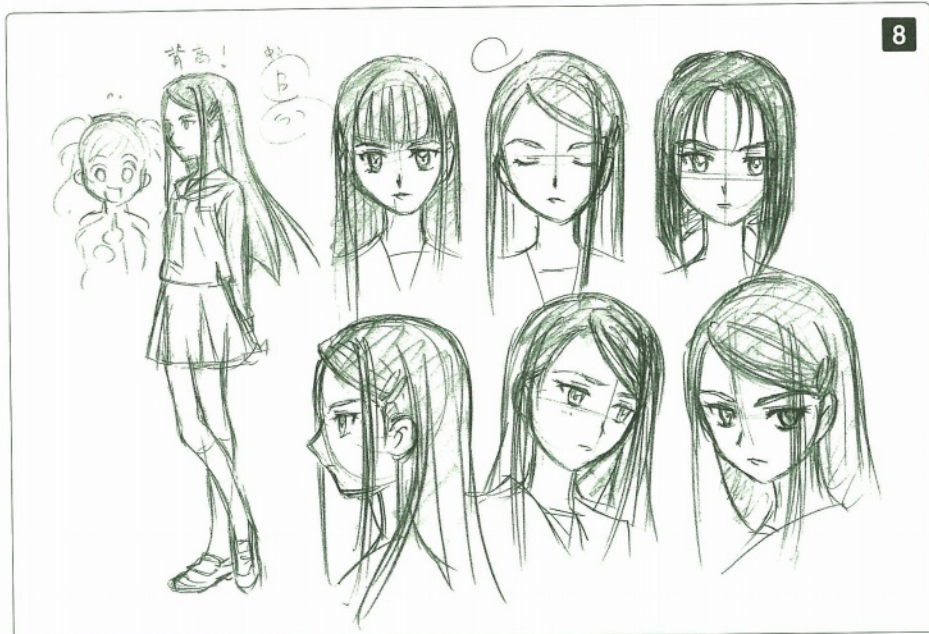
1川村が企画の最初期段階に提出した、のぞみの第一稿(ラフ)。制服がセーラー服だったりと、かなりイメージが異なる。2打ち合わせを経て描き直された第2稿。かなりキャラのイメージが固まってきた。3ほぼフィニッシュに近い、のぞみの制服姿のラフ。

夏木りん
キュアルージュ

❶りんの初期アイデア集。髪がクセっ毛になっているデザインに丸がつけられ、最終的に採用されたことがわかる。❷キュアルージュのコスチューム案。

春日野うらら
キュアレモネード

❸こちらはキュアレモネードのコスチューム案。❹うららのアイデア集。髪を下ろしたバージョンや三つ編みなどのアイデアも検討されている。

秋元こまち
キュアミント

❺こまちのアイデア集。髪の長さが問題となったようだ。メガネをかけた姿もある。❻キュアミントのコスチューム案。後ろ髪のアイデアも、この時点で描かれている。

水無月かれん キュアアクア

7キュアアクアのコスチューム案。8かれんのアイデア集。ストレートは決まっていたが前髪のスタイルが検討課題に。「背高!」という川村のメモが書き込まれている。

ボス

12小村シリーズディレクターのラフをもとに、川村が描いた敵ボス・デスパライアのスケッチ。

ココ＆ナッツ

のぞみたちプリキュアをサポートする、コンビの妖精。9 10は、企画の最初期段階に描かれたラフスケッチ。11企画初期は、ふたりの名前が「デリ」と「パリ」だったことがわかる、人間姿のラフ。

2

1

ミルキィローズ

1234のぞみたちのもとを訪れた妖精・ミルクが人間に変身したミルキィローズ。プリキュアコスチュームは、いくつものアイデアが検討されている。

4

3

ミルク & 美々野くるみ

5ミルクのラフスケッチ。不満顔のミルクがなんとも可愛らしい。6新キャラクターであるシロップと並んだ、人間姿のミルク。

6

5

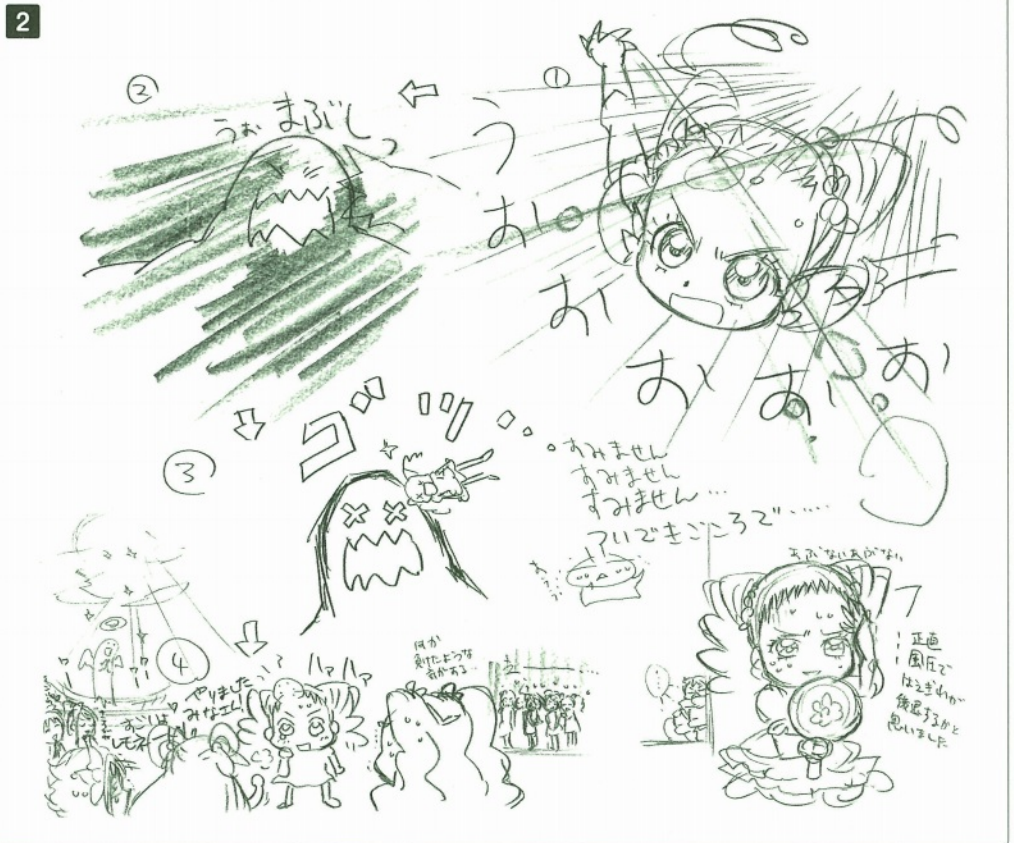
プリキュア 新コスチューム案

『5GoGo』の制作が決まった直後に描かれたコスチュームのラフ案。バラのモチーフを加えることにより、より華やかになった印象だ。

シロップ

12 13『5GoGo』から新たに登場したマスコットキャラクター・シロップのラフスケッチ。デフォルメの方向性について、試行錯誤が重ねられたことがわかる。

Yes! プリキュア5 Yes! プリキュア5GoGo! モノクロイラスト

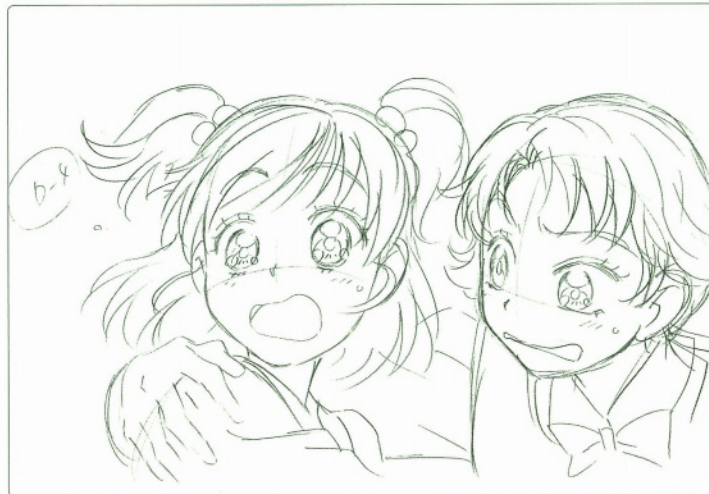
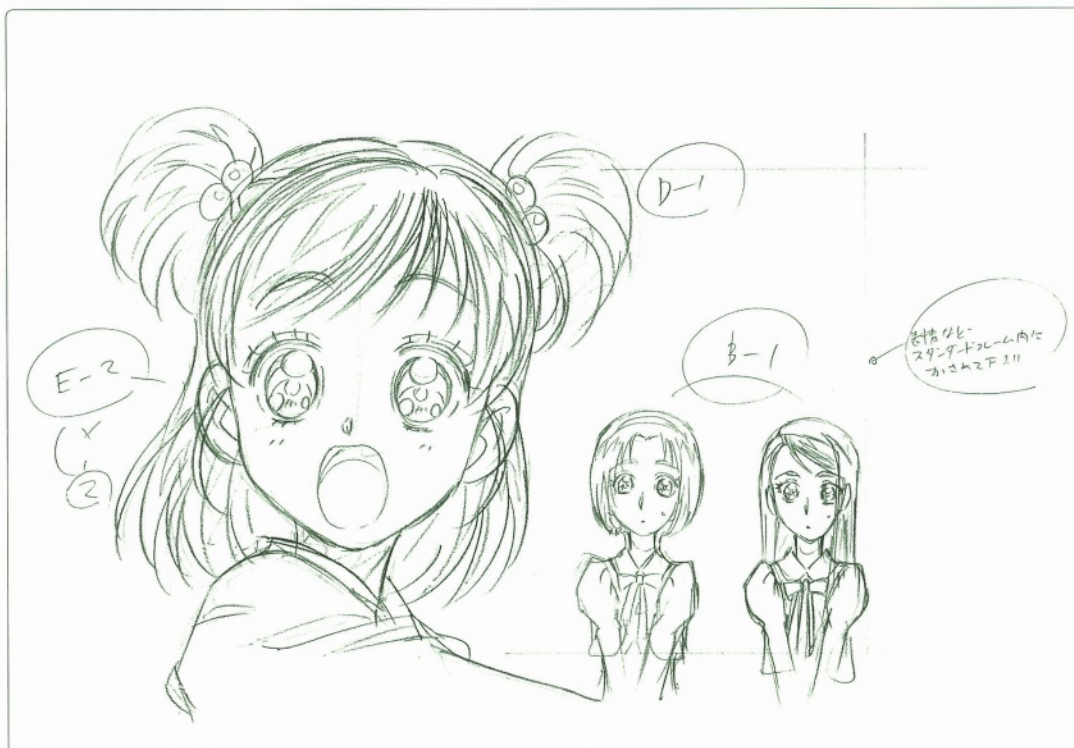
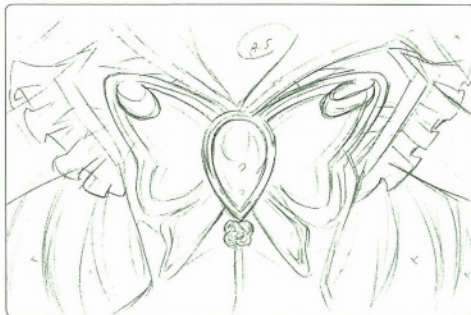
『Yes!プリキュア5』および続編の『5GoGo』制作中に、川村が描いた落書きなどから、その一部を掲載。幼稚園時代（?）の5人など、本編では登場しなかった姿が描かれており、川村のキャラクターに対する愛情の深さが窺える。

❶❷❸川村が制作中に描いた落書きの一部。本作に演出として関わった大塚隆史が、個人的に保管していたものを採録した。❹「アニメージュ」2007年12月号に掲載されたイラスト。

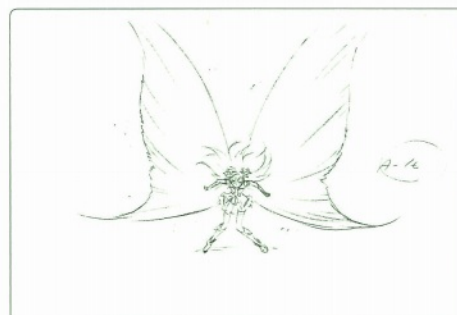
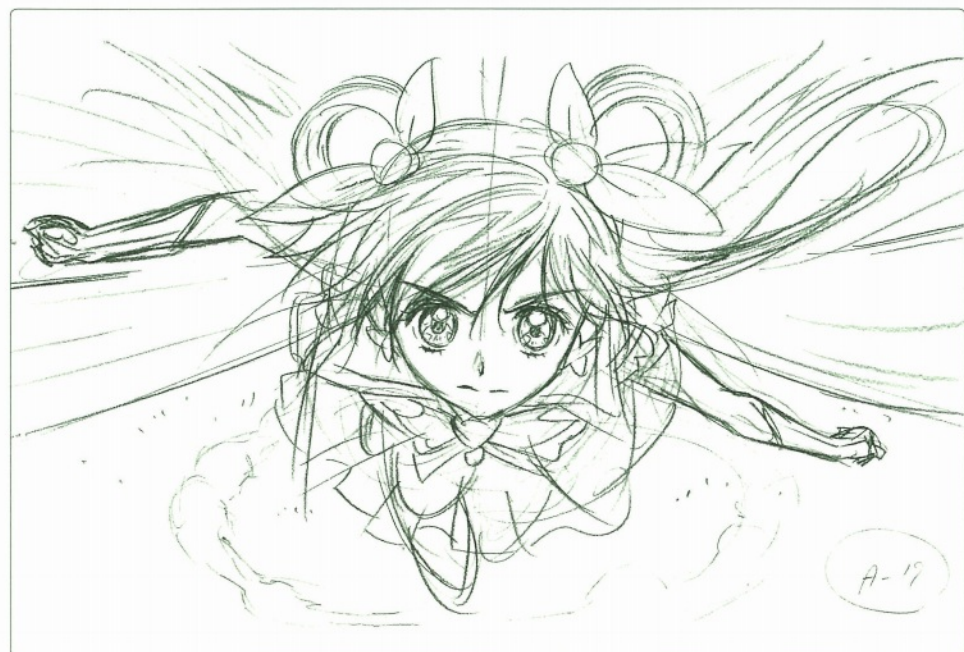
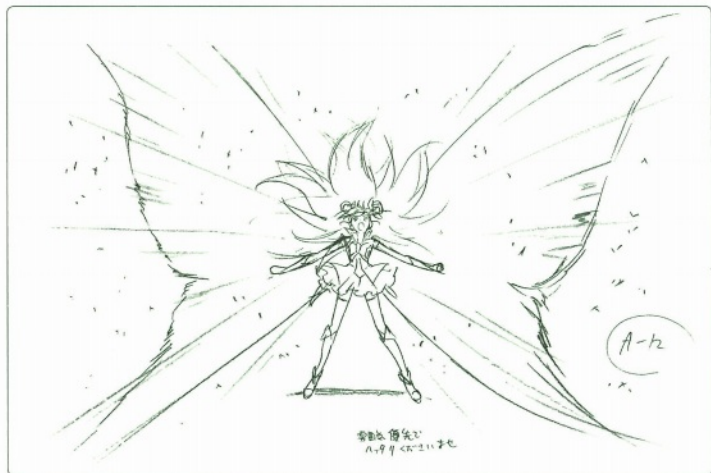
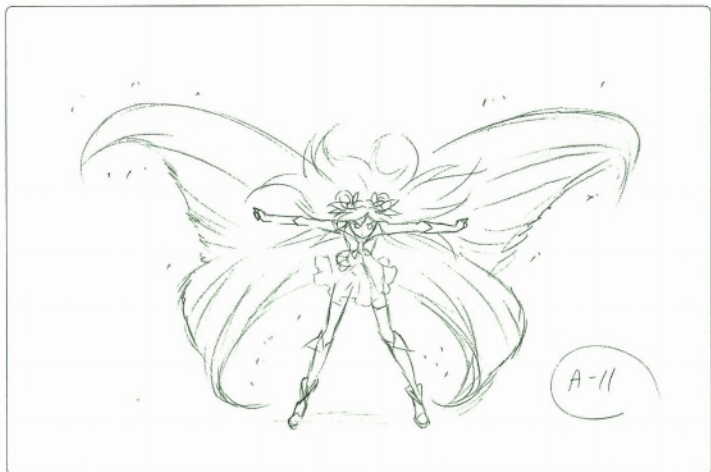
Yes! プリキュア5 Yes! プリキュア5GoGo! レイアウト修正セレクション

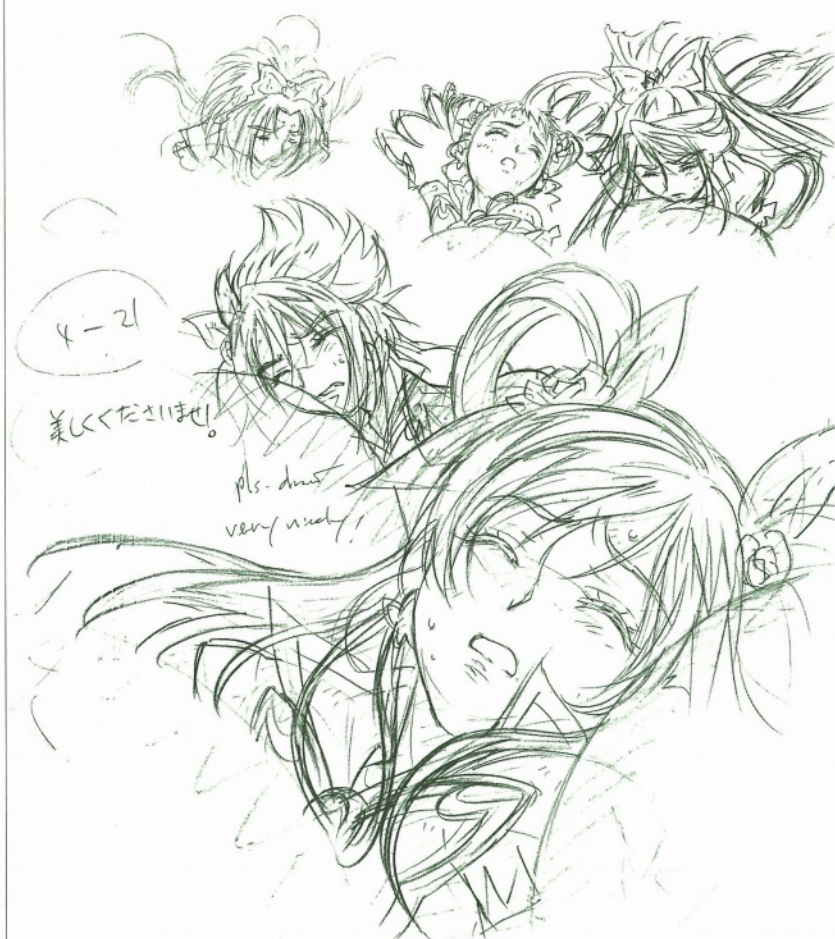
Yes! プリキュア 5 第33話 S10 Cut16

川村が作画監督を務めた第33話「大スクープ!プリキュア5独占取材!」より。某ディスコ映画の主人公のようなキュアドリームのポーズが可笑しい。

Yes! プリキュア 5 第33話 S11 Cut15

おっちょこちょいなのぞみをあわてて引き寄せ、忠告するりん。後ろにはそれを見ているかれんとこまちの姿も見える。メンバーたちの関係が窺えるカット。

Yes! プリキュア 5GoGo!
第48話 S8 Cut15

川村が作画監督を担当した最終話「未来へ!永遠不滅のプリキュア5!」より。巨大な蝶の羽を羽ばたかせ、敵に突進するスーパーキュアドリーム。

Yes! プリキュア 5GoGo!
第48話 S4 Cut21

圧倒的な力を誇るエターナルの館長を前に、傷つき倒れるプリキュアたち。川村のものと思われる「美しくくださいませ!」というメモが書かれている。

Yes! プリキュア 5GoGo!
第48話 S8 Cut50

決死の形相で最後の決戦に挑むキュアドリームたち、6人。凛々しい表情がなによりも印象的だ。

KAWAMURA TOSHIE

×

Yes! Precure5
Yes! Precure5GoGO!

彼女たちの普段の姿が見えないと、変身後をイメージできなかった。

●『Yes！プリキュア5』のキャラクターデザインは、プロデューサーからの指名だったそうですが、最初に話が来たときのことを覚えていますか？

川村　話をいただいたのは夏でした。実を言えば『Splash Star』は、2年目をやると思っていたんです。そのため「来年から別のシリーズが始まる」と聞いて、正直すごく驚きました。稲上（晃）さんのキャラクターで3年続いてきたあとの、この『5』。そのときは本当に「デザインをやるなら、これが最後のチャンスだ」と思ったんです。そのため、右も左もわからないまま、とりあえずOKしてしまった。学校を決めるにしろ、就職を決めるにしろ、わりと行き当たりばったりなのかもしれないです（笑）。

●キャラクターデザインを担当したのは、この『プリキュア5』が初めてだったわけですが……。

川村　それまでもゲストキャラクターをデザインする機会は何度もあって、大元にメインのキャラクターがいて、そこから派生するキャラクターを作るのは、わりと楽しかったんです。でも、今度は何もない状態から作らなくてはいけない。まったく違う作業だなと思いました。「あなたのなかにあるものを出して」と言われても、イメージがはっきり固まっていないと、出しようがないんです。「オリジナルを作る」というのは、これほどに大変な作業なんだ、と、そのときに初めて自覚しましたね。あと、自分の好きなものを単純に出せばいいというものでもない。メーカーからの要求だったり、作品のコンセプトに合わせたり、いろいろな思惑が絡みながら、作り上げられていく。自分の引き出しの少なさも、そのときに改めて自覚しました。

●具体的にはどこから作業を進めたのでしょうか？

川村　やっぱり、これまでの3年間で稲上さんが作ってきたキャラクターがあって、そこをベースにできたというのは本当にありがたかったです。何もない状態で、いきなり「作れ」と言われても、どうにもならなかったと思います……。とりあえず、最初に着手したのは、私服というか普通の状態の5人の姿。というのも、そのキャラクターの人となりというか、普段の姿が見えないと、彼女たちの変身した姿がどうしてもイメージできなかった。

●実際、残されているラフスケッチを拝見しても、彼女たちの日常の風景を描いたものがありますね。

川村　プロデューサーさんから、彼女たちの学年とお互いの関係性みたいなものは、ざっくりと教えていただいていたので、そこから自分のイメージを膨らませていった感じですね。ただ、だいたい5人のイメージは固まったんですけど、そこから先もわからないことだらけで。

●いよいよ変身姿のデザインに入ったわけですね。

川村　はい。メーカーさんから、とにかく膨大な量の衣装案をいただいて、それを見ながら「こういう方向性がいいかもね」というような話をしました。そういえば、なかにはちょっとSFチックな衣装もあったんですよ。そのまま宇宙空間に行けそうな感じのものとか（笑）。

●そのときはもうすでに、おもちゃメーカー（バンダイ）側は動いているわけですね。

川村　プロデュース側から「チア」をモチーフにしたいというアイデアが挙がっていたので、そこが基本になっていますね。あとメインのキャラクターの人数が5人と多かったので、デザインラインはシンプルにしたほうがいいだろうというのはありました。ただ、線で描いているときはフォルム（形）しか見ていないので、実際に色を付けてみると、意外と寂しかったり……。そこで「省略しすぎてもいけないんだな」と気づくこともありました。

●では、色のイメージは後からだったんですね。

川村　そうです。四季をまわりに配置して、真ん中にドリームがいるというイメージはあったんですけど……。四季のイメージカラーはわりと決めやすいじゃないですか。でも、そうなるとセンターは何色がいいんだろう？と。たしか、当時プロデューサーの鶴崎（りか）さんだったかな。色を決めるときに「ローズピンクを乗せてみたい」とおっしゃったんですよ。それで「これはいいんじゃないの」と。難航したのはルージュでしたね。パキッとした赤にしたいんだけど、朱色に寄せるとレモネードに近くなり、彩度を少し落とすと濁ってしまう。赤に寄せていくと、今度はドリームに近づいてしまうし……。特にドリームとルージュは一緒に行動することが多いと思ったので、あまり近づきすぎてもいけないのかな、とか。

●ひとまず『プリキュア5』が軌道に乗って、比較的早いタイミングで続編『5GoGo』の制作が決まりますよね。

川村　そうですね。6月頃に続編となる『5GoGo』の話が決まりました。「嬉しい」と思うと同時に「もうデザインを変えなきゃいけないのか」と少しがっかりしましたね（笑）。

●つい半年前まで、七転八倒していたばかりなのに。

川村　「チア」のコンセプトは残しながら、『5』よりも少しだけ年齢感を上げたいというお話でした。あと鷲尾（天／プロデューサー）さんから「肩まわりのデザインをハッキリさせたい」との提案があり、襟をつけたデザインにしました。

●そこは鷲尾さんのアイデアだったんですね。

川村　そういえば、襟つきのコスチュームはこれまでないな、と。襟をつけただけで随分、大人っぽい感じになりました。あと『5』は蝶がモチーフでしたが、そこにバラのモチーフをつけ加えるというアイデアが出ていて、それにあわせて髪飾りなどの形を変えていきました。

●改めて今回、デザインを拝見していて、稲上さんのデザインと比べると、かなり女の子らしい可愛らしさが前面に出ていたんだなと思いました。

川村　稲上さんのキャラは元気がよくて、まっすぐですごく好きなんですよ。タフなんですけど、同時に繊細なところもある。

●比較すると川村さんのデザインは、もう少し雰囲気が柔らかいというか、目線が地面に近い印象だったんですね。

川村　そうかもしれないですね。それはきっと、子供の頃に変身ヒロインものを見ながら、自分の憧れを重ねていた記憶があるからなんだと思います。私がそうだったように、ごっこ遊びをしたくなるような感じになればいいなあ、と。……でも、のぞみって歴代のメインヒロインのなかでも、一番取り得がないというか（笑）。

●そうですね、身近というか普通の女の子。

川村　運動もできないし勉強もできないし、前向きなわりにあまり成果が出ない（笑）。でも、なぜか惹きつけられる、なんか不思議な子だな、と思います。裏表のないすごく良い子であるのは間違いないんですけど、今でも「ちょっと捉えどころがない子だな」って思いますね。

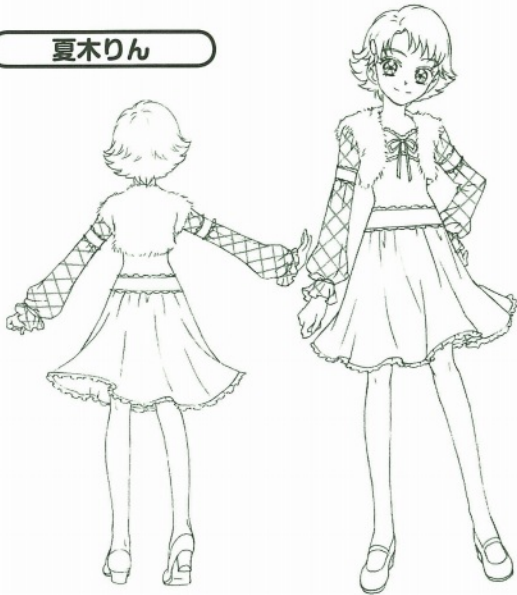
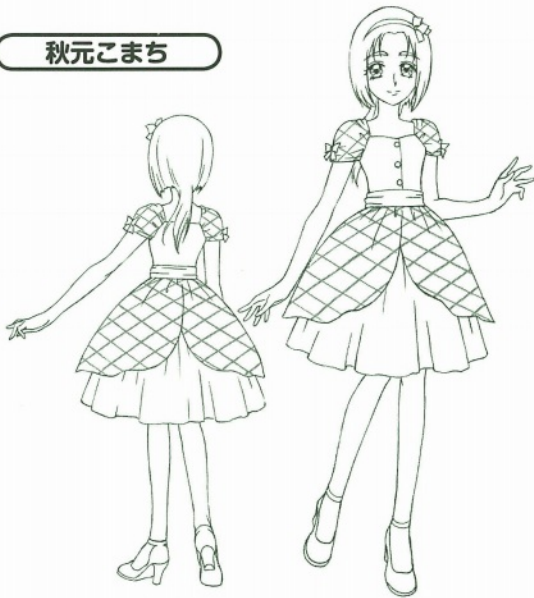
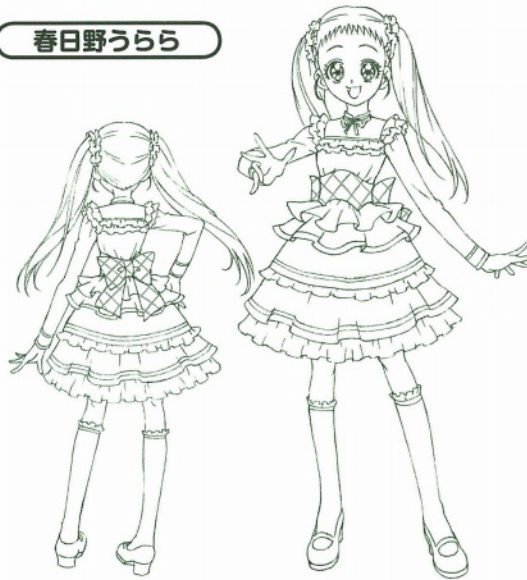
PRECURE ALL STARS SERIES

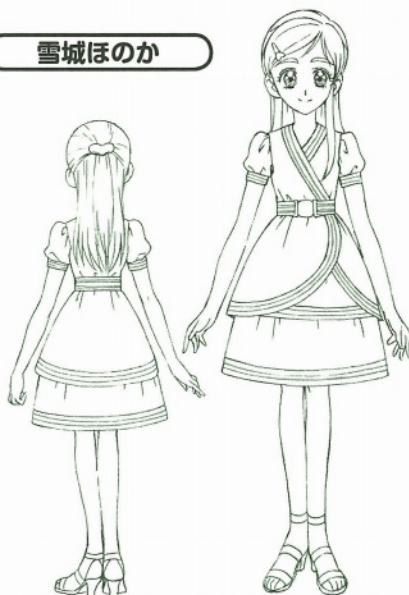
第4章 映画プリキュアオールスターズDX シリーズ

5周年記念の"お祭り企画"として、2008年に『映画 Yes!プリキュア5GoGo!』の併映短編として公開された『ちょ〜短編 プリキュアオールスターズ GoGoドリームライブ』。歴代のプリキュアたちが勢揃いするこの企画はファンの大きな支持を集め、翌年からシリーズ化、現在まで続く人気作品となっている。川村は本シリーズにアニメーターとして積極的に参加していた。ここでは彼女の原画とともに、その魅力を見ていくことにしよう。

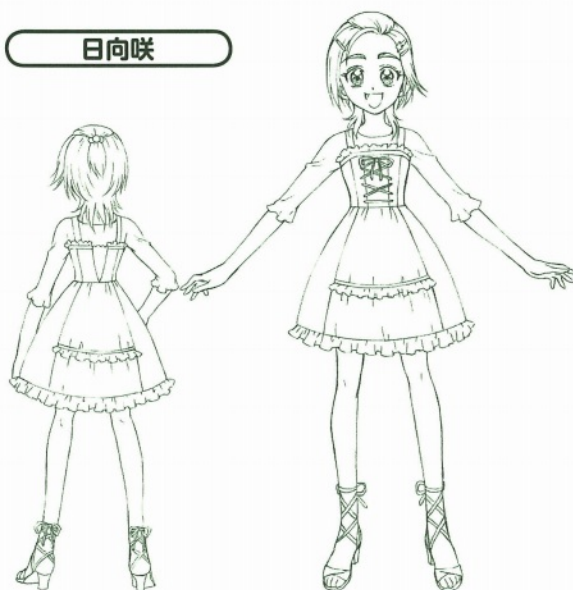
DATA

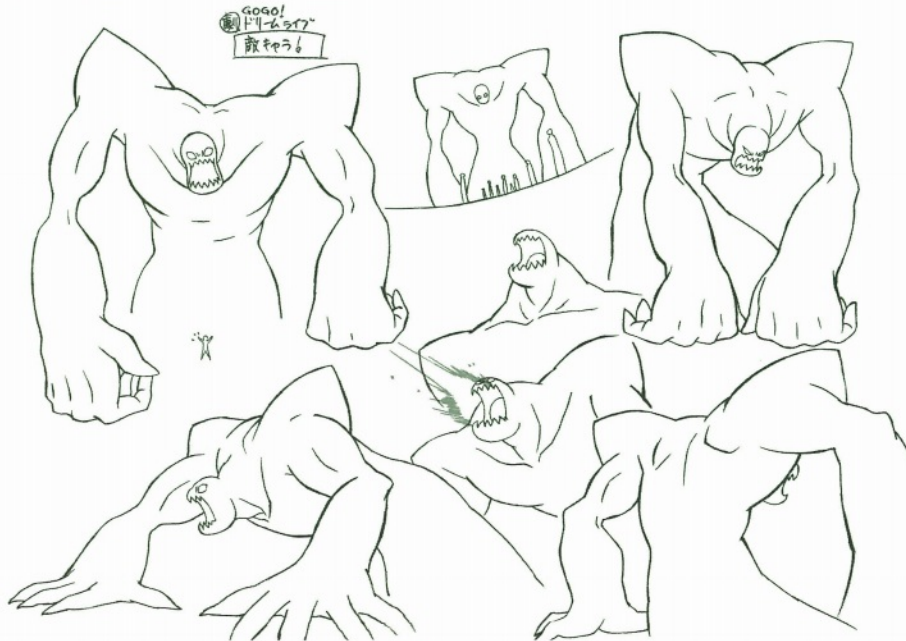
『ちょ〜短編 プリキュアオールスターズ GoGoドリームライブ』 2008年11月公開 5分
『映画 プリキュアオールスターズDX みんなともだちっ☆奇跡の全員大集合!』 2009年3月公開 70分
『映画 プリキュアオールスターズDX2 希望の光☆レインボージュエルを守れ!』 2010年3月公開 72分
『映画 プリキュアオールスターズDX3 未来にとどけ! 世界をつなぐ☆虹色の花』 2011年3月公開 70分

ちょ～短編 プリキュアオールスターズ GoGoドリームライブ キャラクター設定

『映画 Yes!プリキュア5GoGo!』が公開された際、併映されたショートムービー。シリーズ5周年記念的な意味合いの本作において、川村はキャラクターデザインを担当している。ここではその設定画を掲載。

九条ひかり

雪城ほのか

美墨なぎさ

美翔舞

日向咲

カゲの巨人

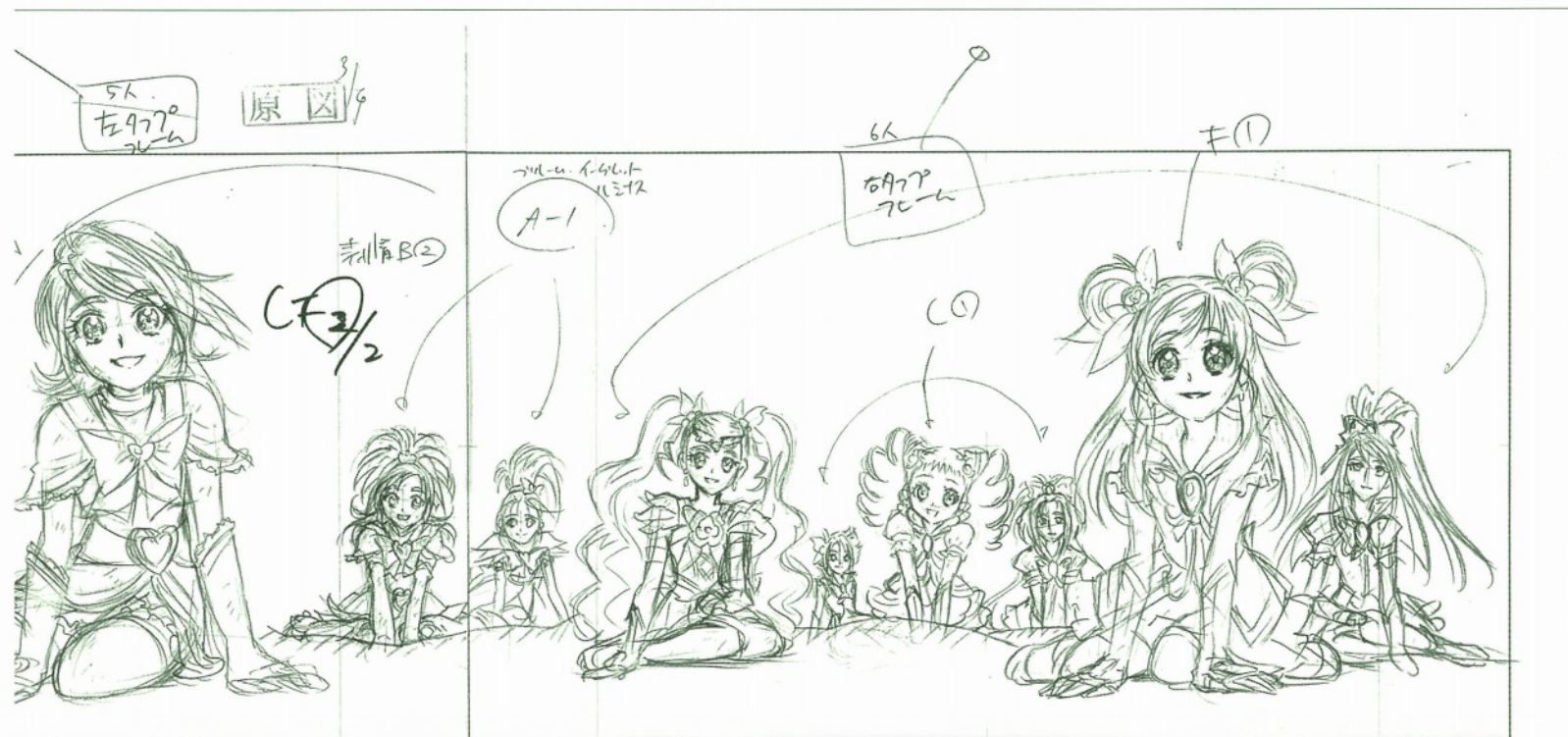
『GoGoドリームライブ』の敵役として登場したカゲの巨人（線画設定と影指定）。小さく描かれた人型がその巨大さを物語る。

映画 プリキュアオールスターズDX みんなともだちっ☆奇跡の全員大集合！ 原画セレクション

『ちょ〜短編』の好評を受けて、2009年3月に公開された『オールスターズ』シリーズの第1作。直前に放映がスタートした『フレッシュプリキュア!』の顔見世的な位置づけの作品でもある。川村は本作に原画として参加。クライマックスの重要なシーンを担当している。ここではその原画の一部をセレクトして掲載した。

S403 Cut14

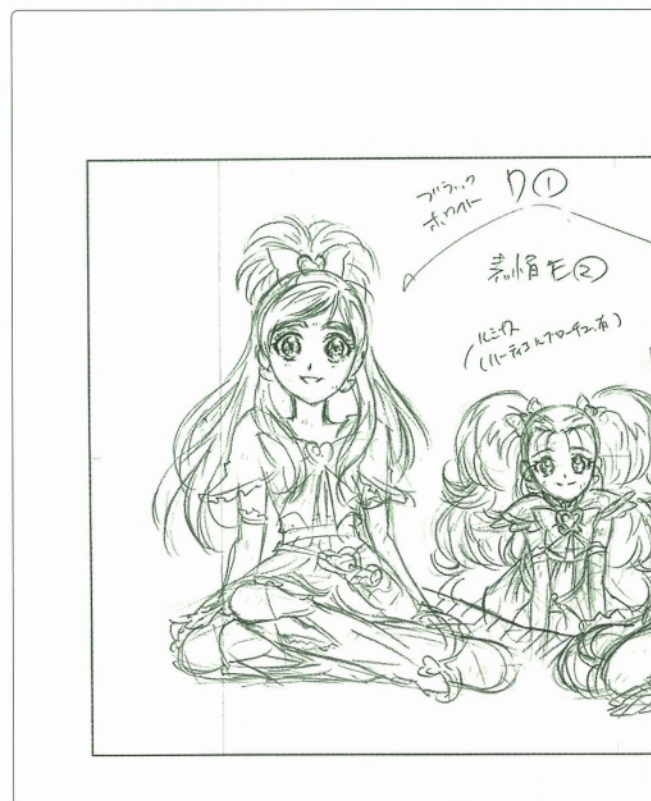
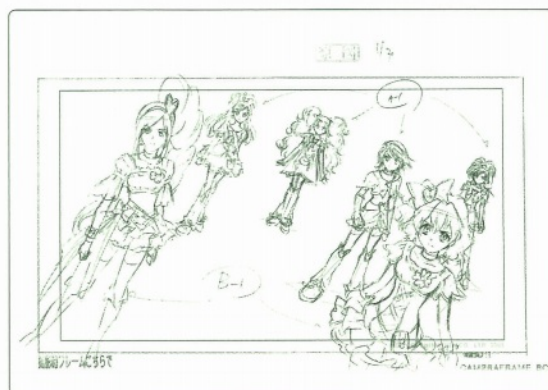
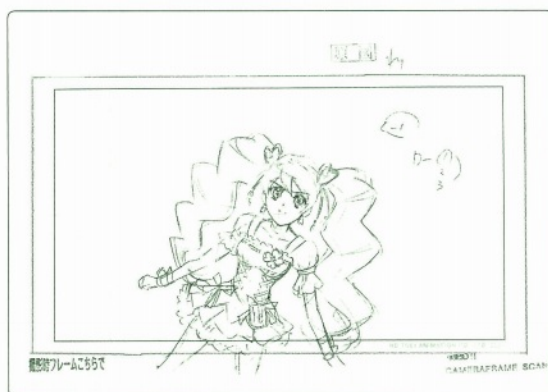
傷つき倒れたプリキュアたち。しかしキュアピーチは、こぼれる笑顔で立ち上がる。

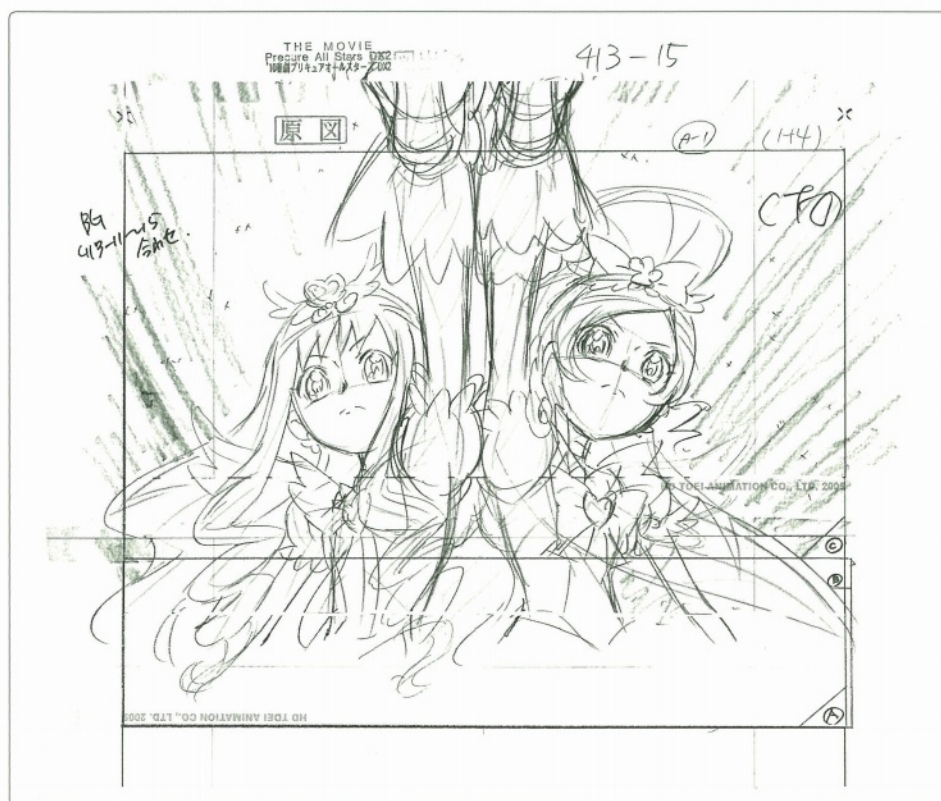
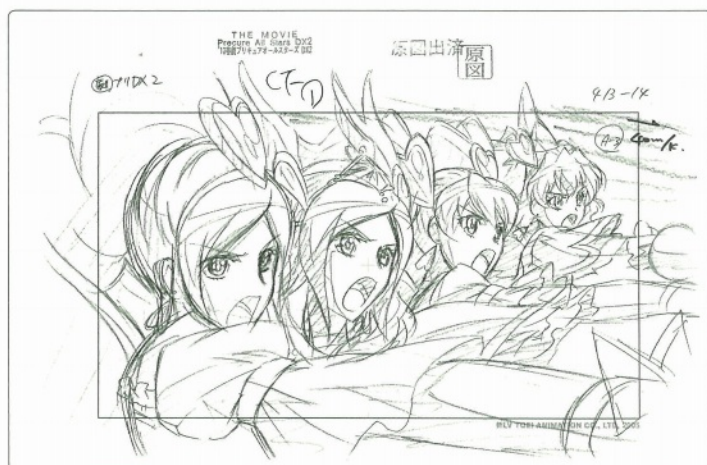
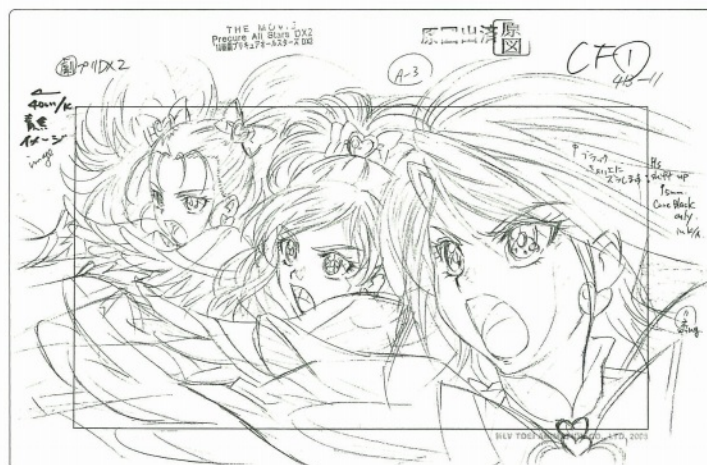
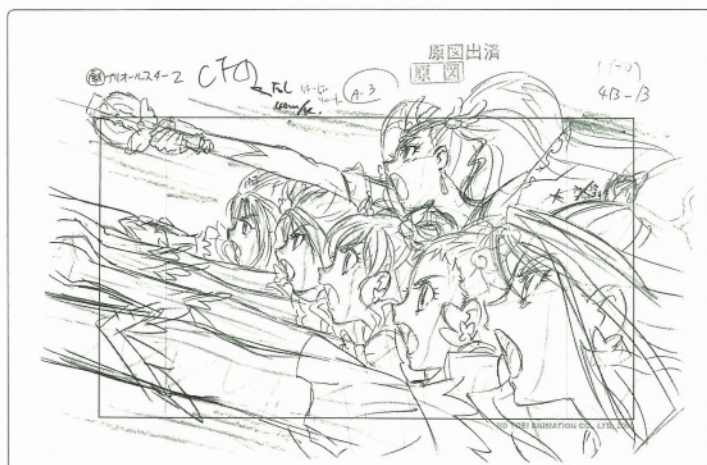
S403 Cut15

キュアピーチの笑顔に応え、顔を上げるプリキュアたち（レイアウト）。

S403 Cut16

笑顔から一転、これから始まる決戦に向けて、キリリとした表情を見せるキュアドリーム。

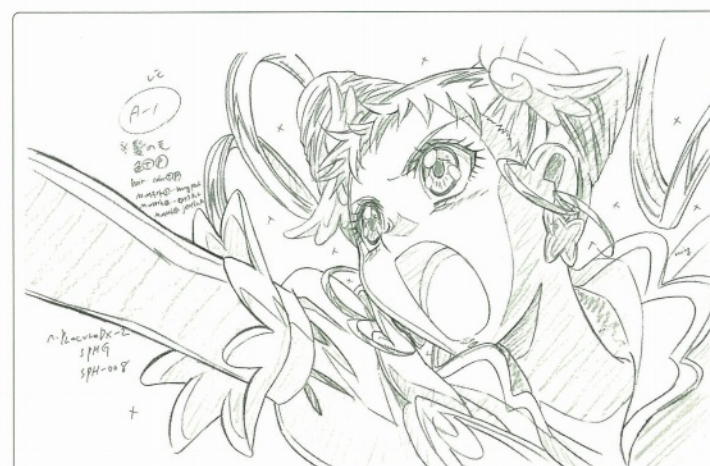
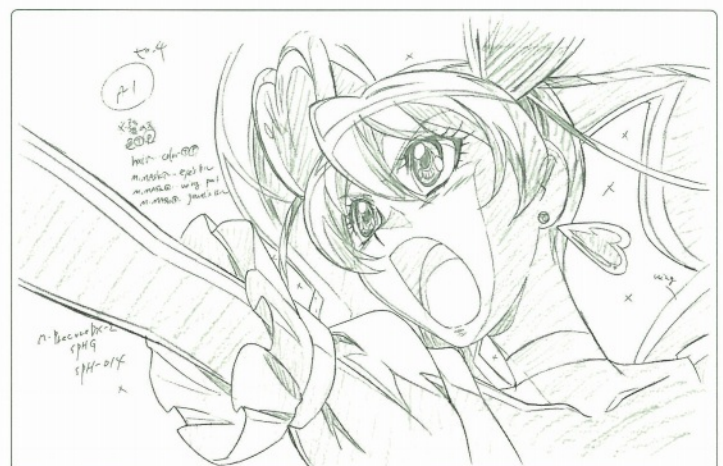
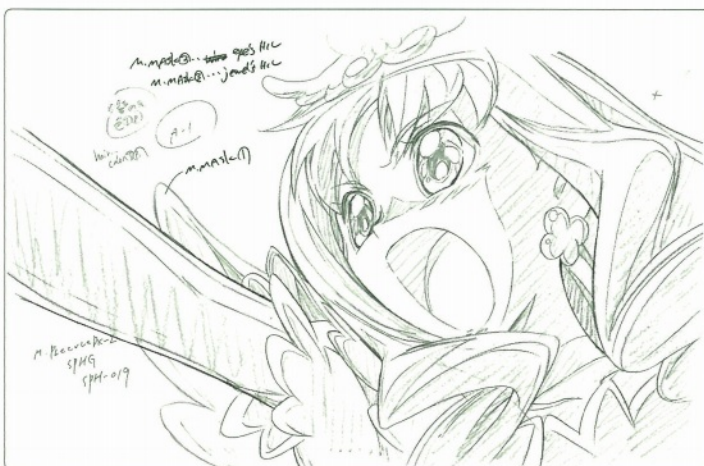
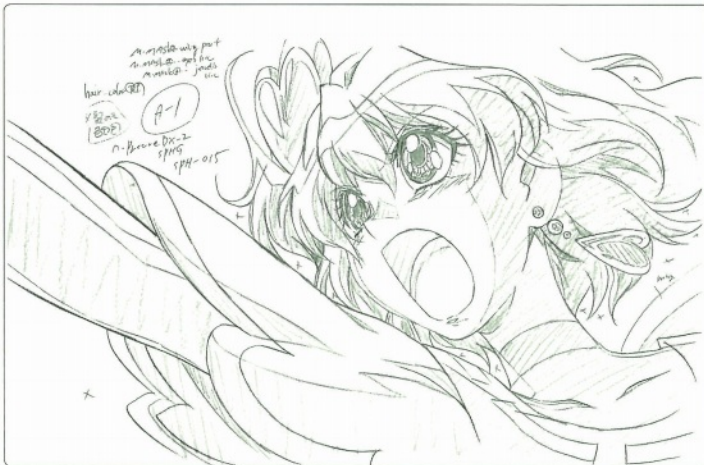
S403 Cut24

立ち上がったキュアピーチたち。ピーチのみ別セルで描かれている(レイアウト)。

シリーズ最高の興行成績となった前作を受けて、翌年（2010年）3月に公開された『オールスターズ』シリーズの第2作。ここでも川村は、原画として決戦シークエンスの重要なカットを担当している（ちなみに本シリーズはすべて、のちに『スマイルプリキュア!』のシリーズディレクターを担当する大塚隆史が監督を務めている）。

映画 プリキュアオールスターズDX2 希望の光☆レインボージュエルを守れ！
原画セレクション

S413 Cut11～15

キュアブロッサムとキュアマリンを加え、17人のプリキュアが勢揃い（レイアウト）。

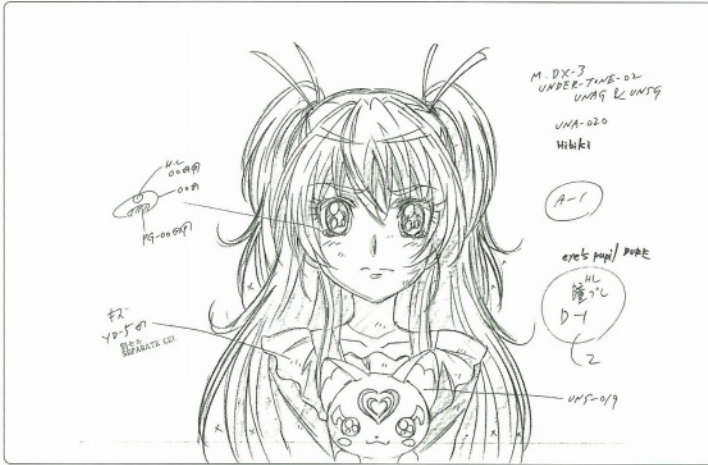
気持ちをあわせ、深海の支配者・ボトムに挑むプリキュアたち。シリーズの枠を越えてキャラクターたちが競演する本作らしいカット。

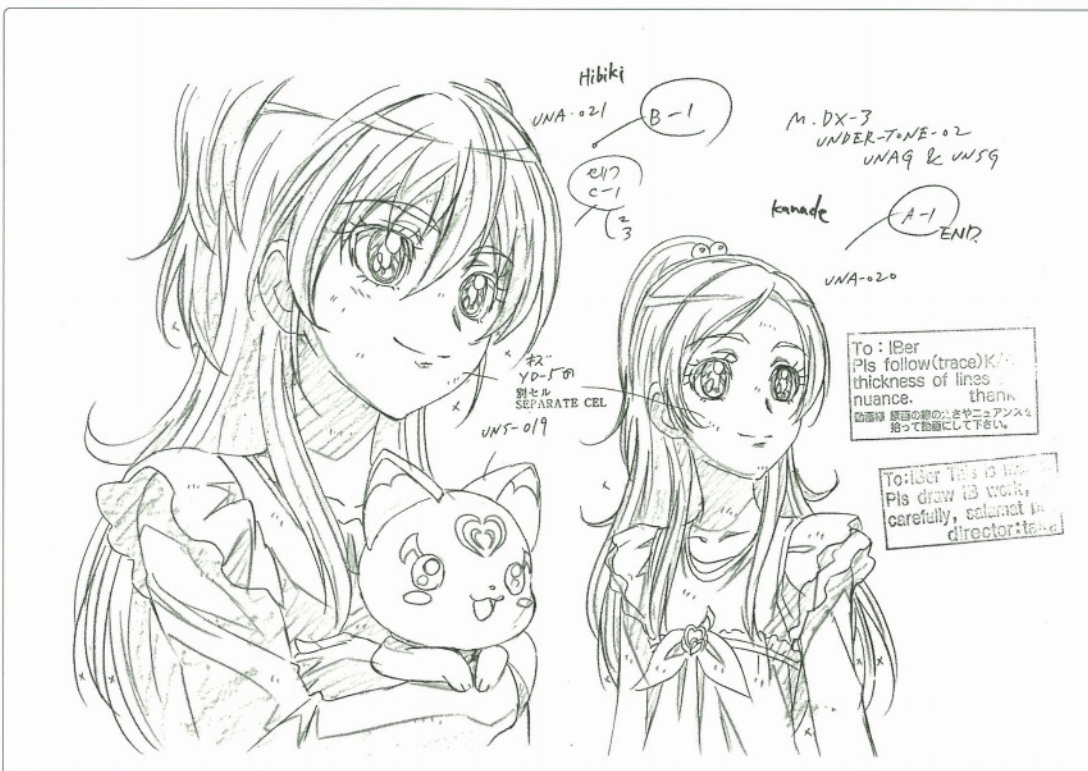
S413 Cut31～46

一連のカットの最後を務めるのはキュアブロッサム。力の入ったアクションを見せる。

S413 Cut47

映画 プリキュアオールスターズDX3 未来にとどけ！世界をつなぐ☆虹色の花

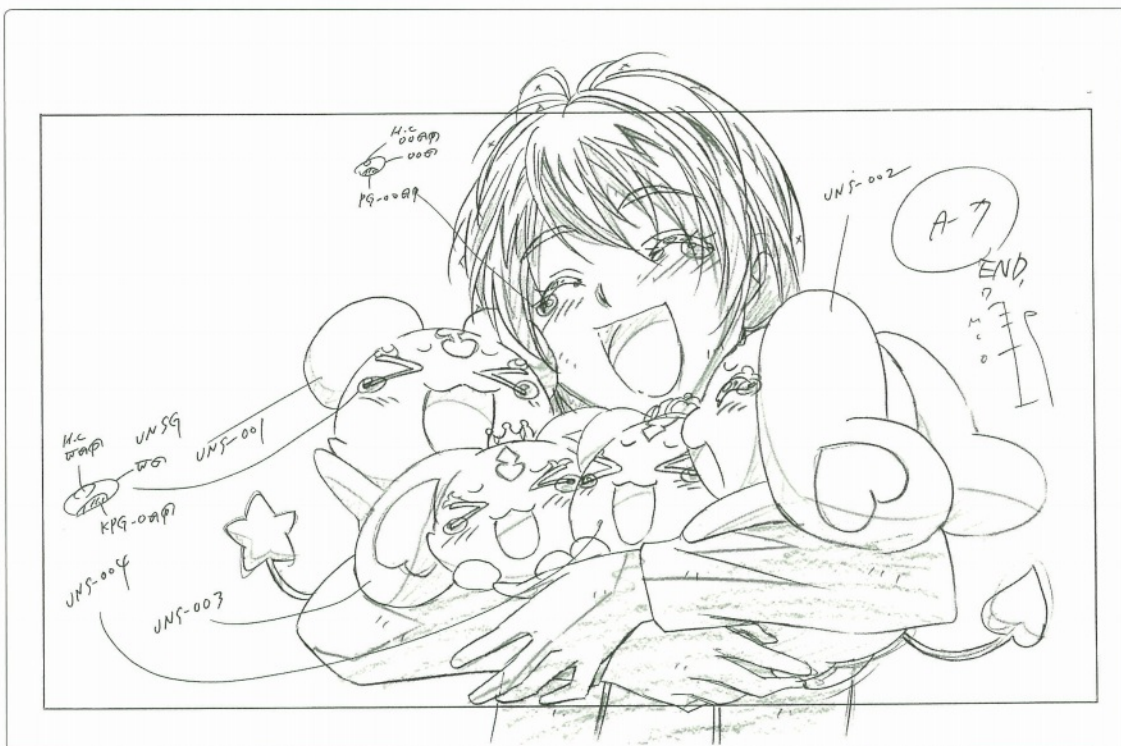
原画セレクション

2011年3月に公開された『オールスターズ』シリーズの3作目。放映開始直後となる『スイートプリキュア♪』のメインヒロインふたり（キュアメロディとキュアリズム）が登場。また、これまでの劇場作品に登場した敵キャラクターが顔を揃えた、まさにオールスター映画となった。川村は原画として本作に参加。

S401 Cut69

音楽の国からやってきた妖精・ハミィを抱いて、笑顔を見せる北条響（キュアメロディ）。

S401 Cut76

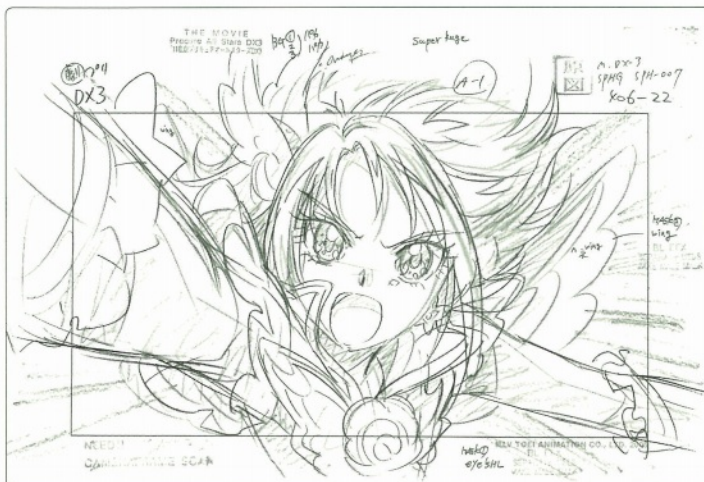
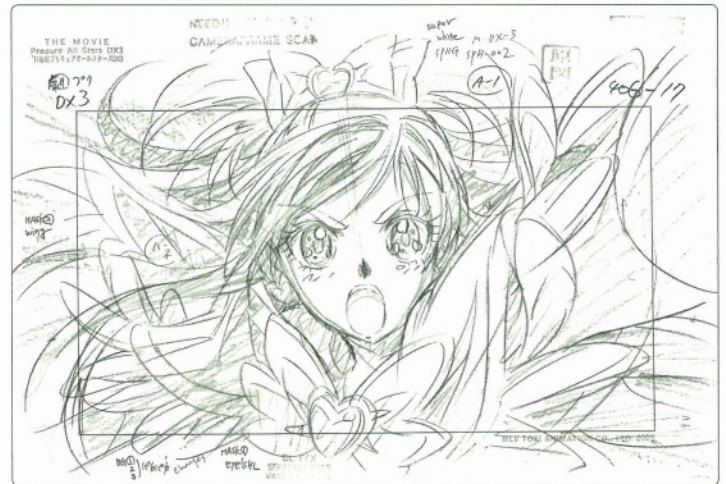
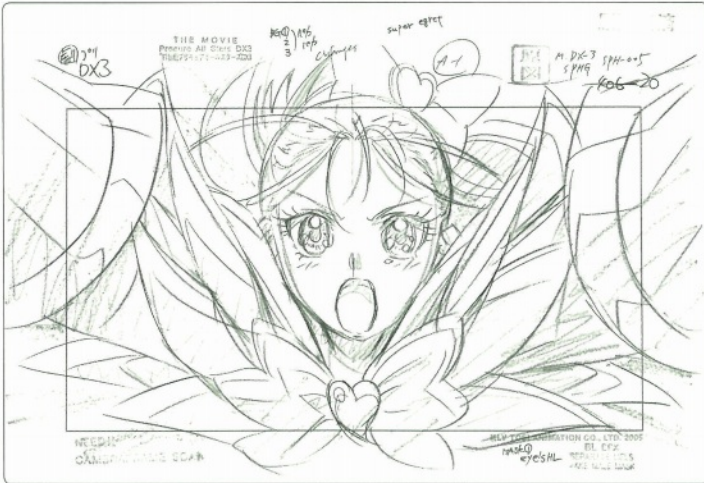
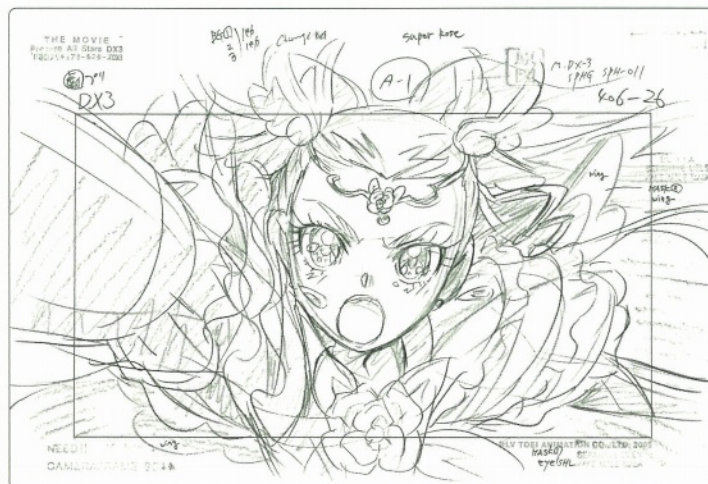
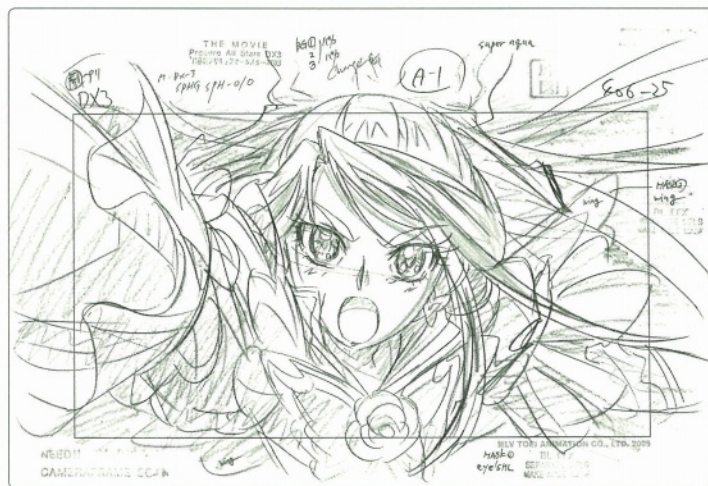
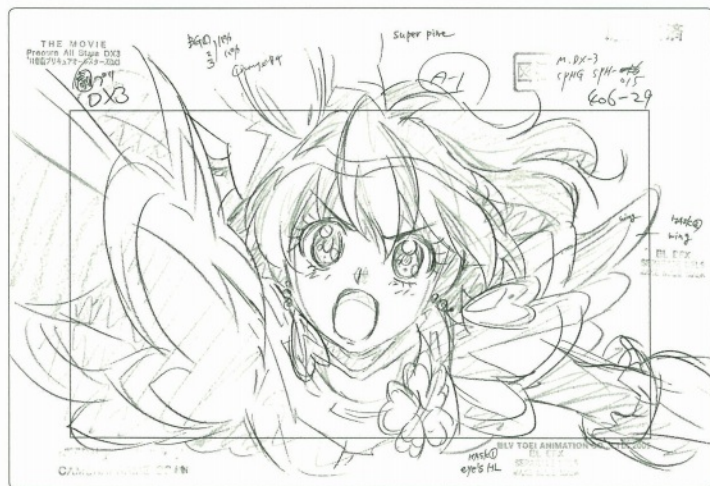
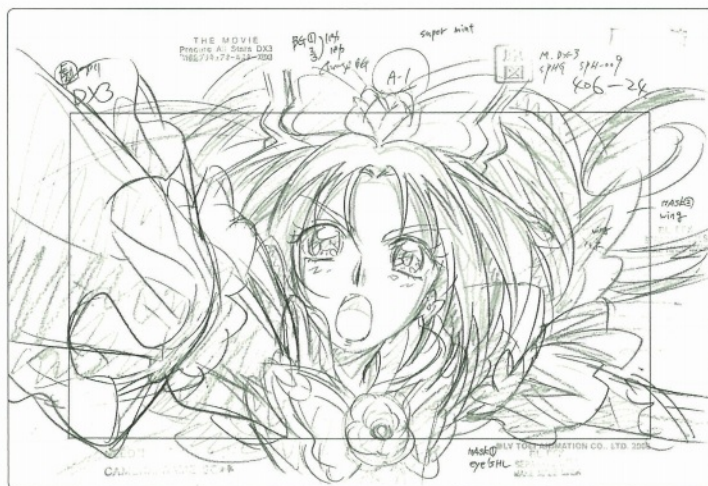
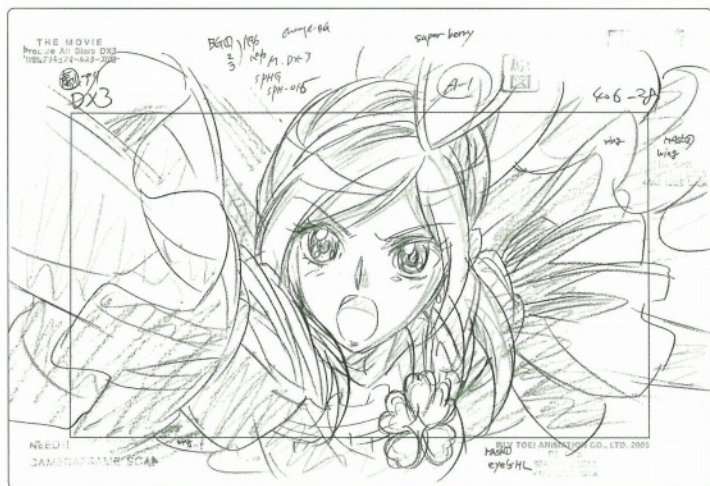
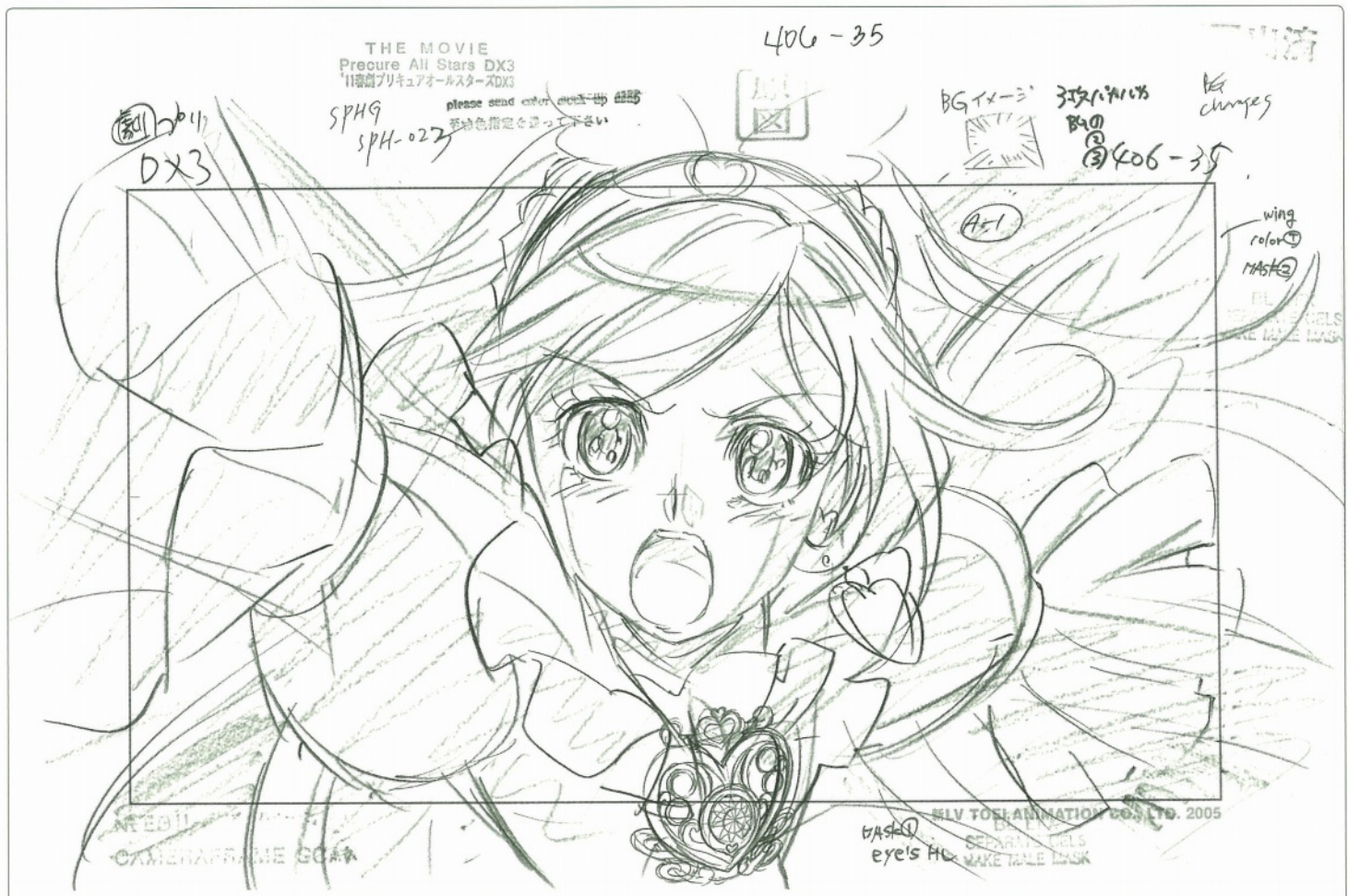
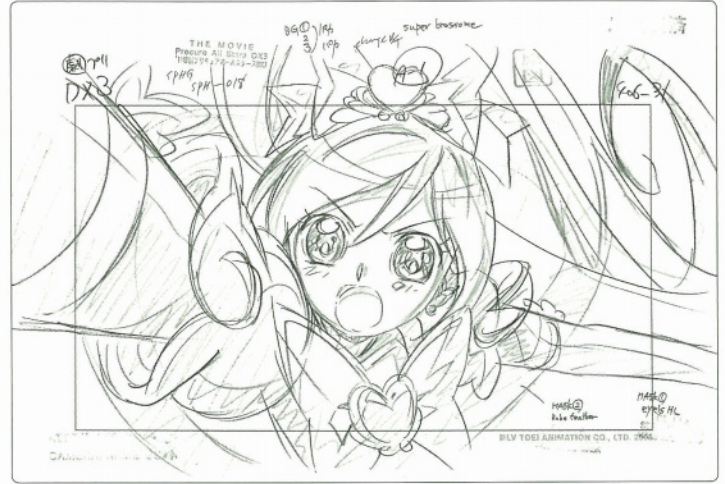
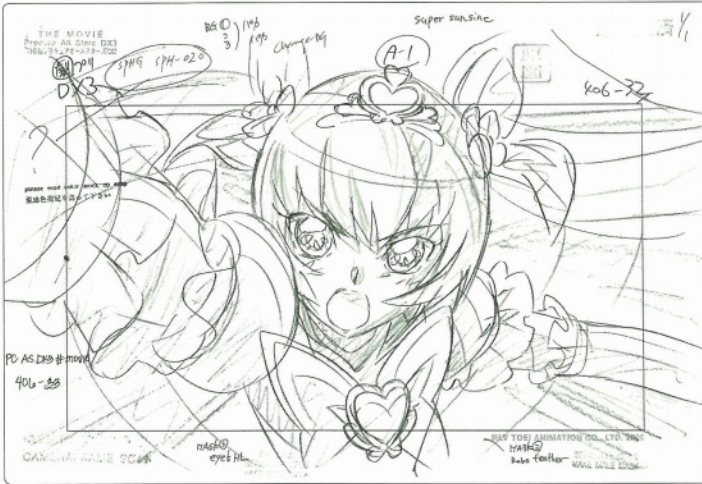
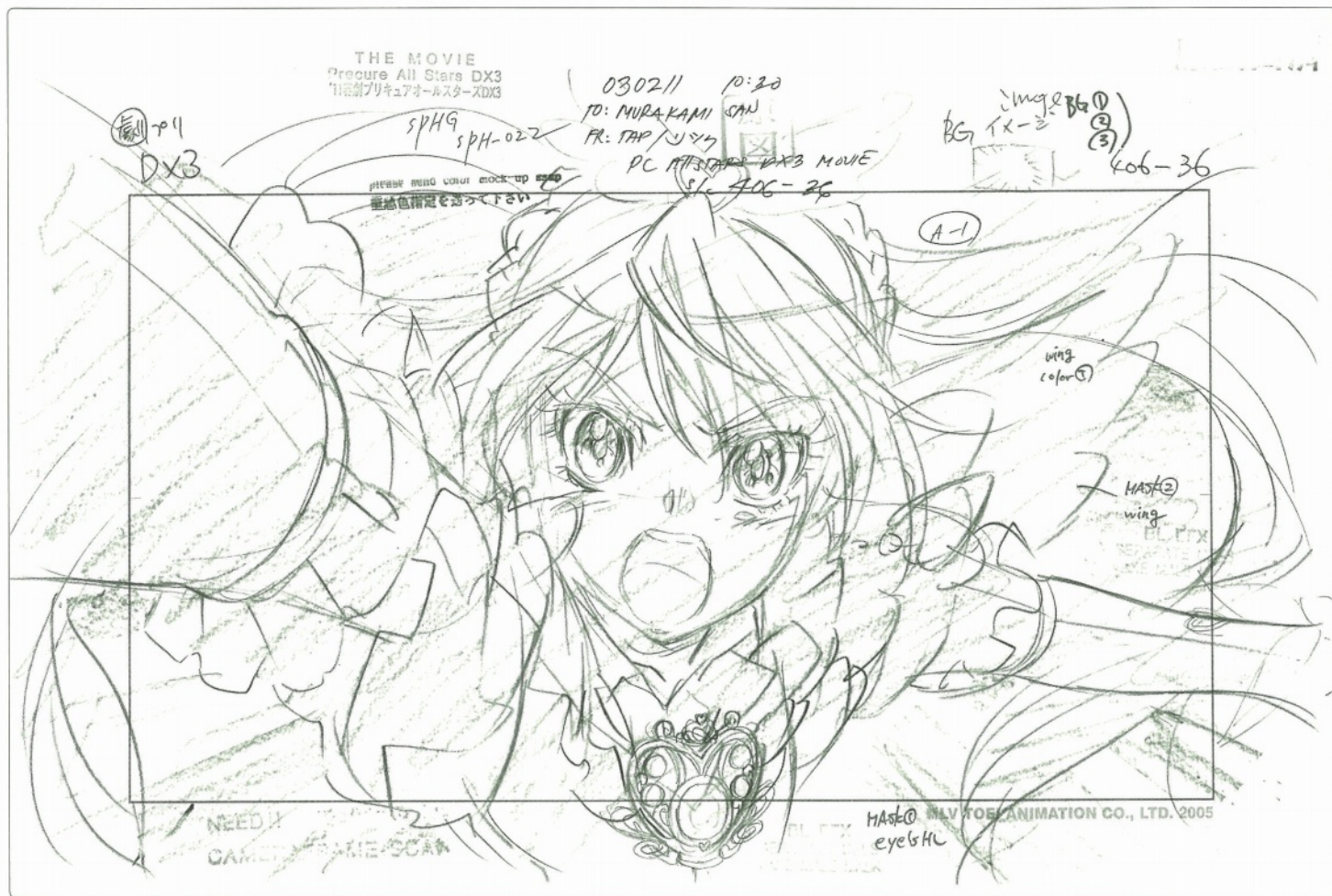
最後の決戦を前に、再会を果たしたプリキュアたち。響と南野奏（キュアリズム）も笑顔を浮かべる。

S401 Cut88

プリキュアのために奔走した妖精たちと再会。涙を浮かべながら笑顔を見せる美墨なぎさ。

S401 Cut98

凛々しい表情を見せる桃園ラブ（キュアピーチ）。ここから物語は最後の戦いへ……。

S406 Cut16～36

総勢21人のプリキュアが揃い踏み。オールスター映画らしい華やかなカット（レイアウト）。

KAWAMURA TOSHIE × Precure All Stars

●『オールスターズ』シリーズは、今では年に一度のスペシャル版として定着した感がありますが、そもそもは『映画Yes！プリキュア5GoGo！』の併映だった『ちょ～短編 プリキュアオールスターズ GoGoドリームライブ』が最初ですよね。

川村　そもそもはお祭りというか5周年記念的な意味合いで「こういうのをつけてみようか」という話だったんです。あとカードダスの企画が同時に動いていて、これまでのシリーズ全員が出てくるのもいいよね、と。

●『ちょ～短編』は『5GoGo』と同時進行ですよね？

川村　そうですね。そのため『ちょ～短編』は作画監督として参加して、あとの『DX』シリーズはすべて原画での参加です。『DX』の集合絵版権で大変だったのは、デザイナーが変わることで、やっぱり頭身のバランスが全部変わってしまったことでした。

●なるほど、そうですね。

川村　まず『フレッシュ』でガンッと頭身が上がりました。その一方で、稲上（晃）さんが手掛けたデザインは頭身が低くて、可愛らしい感じのデザイン。そのため、最終的には間を取って、稲上さんのキャラの頭身を若干上げさせてもらっています。「稲上さんに怒られるかもしれない」と思いながら……。自分のキャラクターはなんとでもなるので（笑）、『5』のキャラを間に挟んで調整すれば、それほど違和感がないかなと思っていたんですけど。

●でも『DX2』で、今度は『ハートキャッチ』のキャラクターが加わりますよね。これは馬越（嘉彦）さんがデザインですが……。

川村　ここでまたガンッと頭身が下がって（笑）。線も影もかなりシンプルになって、ハイライトは入るけど影は入らなかったのかな……。ほかのキャラクターと合わせるために、便宜上影を入れさせてください、と。そんなお願いをしました。あと『DX2』のときは、デザインラフをいただいただけで、まだキャラの性格などはわからない状態だったんです。そのため、後からふたりの性格をかなり誤解していたことに気づきました。「あ、こっちだったのか」みたいな（笑）。

●そして『DX3』では『スイート』という、またまったく方向性が違うキャラが来て。

川村　これも最初にいただいたラフデザインで進めていたのですが、決定稿だと若干ディテールが違っていました。メロディの髪が最初はわりとボリューミーでもっとヒネった印象だったのですが、決定稿を見ると随分印象が違っていました。

●『オールスターズ』は、新シリーズの顔見世的な部分も担っていたわけですね。

川村　決定稿を見て、また少しすり合わせながら描いて……。それとフリルにはかなり悩まされました（笑）。清書はどの順番でやったんだったかな……。まず最初にメロディとリズムから着手して、このふたりからだんだんとシリーズを遡る感じで清書していった記憶がありますね。次の『ハートキャッチ』はわりとシンプルなキャラクターなので、さくさく進むんですけど、シリーズを遡るにつれて線が増えていき、だんだん苦しくなっていくんです。「なんだ、この懐かしくも苦々しい感覚は」と（笑）。

●原画も相当量、しかも重要な場面を担当していますよね。

川村　人数が人数なので描いても描いても終わらないんですよ。「これ本当に1カットだよな？」と思いながら（笑）。ただ、全員をしっかり見せたいという気持ちもわかるので。作業的には早く終わってほしいけど、お話がこれで終わるのは寂しいなあ……と、そんなことを思いながら作業していましたね。

S T A F F C O M M E N T

T A L K A B O U T K A W A M U R A T O S H I E

愛らしくも華やかな女の子の魅力を、見事に切り取ってみせるアニメーター・川村敏江。ともに作品を作り上げたプロデューサー＆ディレクター陣に、川村の素顔を聞く。

W A S H I O T A K A S H I

鷲尾 天

秋田県出身。出版社の営業担当や秋田朝日放送の記者を経て、東映アニメーションに入社。プロデューサーとして『キン肉マンII世』などを手がけたのち、『プリキュア』シリーズの立ち上げに参加。以降、『Yes! プリキュア 5GoGo!』までプロデュースを務める。

川村さんとの初めてのお仕事は『Yes!プリキュア5』のキャラクターデザインですね。もちろん、それ以前から各話作監のお仕事はずっと拝見していましたし、『ふたりはプリキュア』『ふたりはプリキュアMaxHeart』のビジュアルファンブック（講談社）に描かれたイラストも素晴らしかったです。

川村さんの作監話数が、どの話もとても繊細で素敵だったので、ぜひ『5』のキャラクターデザインをお願いしたい、と制作部を通じて依頼しました。衣裳デザインやキャラクターの柔らかい表情など、どれをとっても女の子が憧れるキラキラした魅力がいっぱいで、素晴らしかったです。男性ではなかなか気がつかない「女性が可愛いと思う表現」に満ちていたと思います。特に印象的だったのは、最初期の頃にラフで描いてくれた、のぞみがりんに怒られているようなカットです。ふたりの関係性がすぐに伝わる、情感豊かな一枚でした。また『5』第1期エンディングの止め画。服装のセンス、髪のなびき方、リボンの流れる様子、どれもが止め画なのにキャラクターの生き生きとした動きを表現していて、あまりの素晴らしさに営業関係各社の会議に持っていって「ね、すごいでしょ！」とPRした記憶があります。『5GoGo!』のOPカットも印象的でしたね。ミルキィローズがすっと顔を上げるシーン、かっこよかったです。まだ本編に登場していないキャラの魅力が一発で伝わるカットだったと思います。

2年間、かなり頻繁に小村監督や川村さんと打ち合わせを重ねましたが、川村さんはあまり自分から話をされませんでしたね。こちらのリクエストに「あ、はい」「はあ、そうですね……」とぽつぽつ返事をしながら、さらさらっとラフを描かれる。清書されるのは後のことなのですが、その場で雰囲気を捉えることにとても長けていました。また、あまりしゃべらなかったのは人見知りだったからと後にわかり、今ではすっかりうちとけて当時のこともよくお話ししています。私が無茶な注文をしていたことをニコニコしながら話されるのを聞き、本当に申し訳なかったなと反省しています（笑）。

今回、川村さんのお仕事がまとまって一冊の本になると聞いて本当に嬉しいし、いちファンとして、とても楽しみです。そうそう、川村さんはキャラクターのラフなどを上げてこられたときに、よく用紙の隅に漫画を描いていましたね。愚痴だったり、ちょっとしたキャラ遊びだったり……。今度はあれを全部集めて一冊の本にしたらどうでしょう。ものすごく楽しいと思います（笑）。また、ぜひお仕事、ご一緒させてください！　川村さんにふさわしい企画を考えます！

U M E Z A W A A T S U T O S H I

梅澤淳稔

東京都出身。横浜放送映画専門学院（現・日本映画大学）を卒業後、東映アニメーションに入社。演出家として活躍したのち、2003年からはプロデューサーに転身。2009年の『フレッシュプリキュア!』から『スマイルプリキュア!』まで、プロデュースを手がけた。

『川村敏江　東映アニメーションプリキュアワークス』の発売、おめでとうございます！

思い起こせば……川村さんと初めて密にお仕事をさせていただいたのは、私がまだ演出だった頃、CD（チーフディレクター）をやらせていただいた『GS（ゴーストスイーパー）美神』という作品です。川村さんが描く主人公・美神令子を始めとする女性キャラクター達の美しくも凛々しく、かっこいい姿に魅了され、CDの特権を利用し、制作に「川村さんと組ませろ！」と脅しをかけたことを今でも覚えています。

そして、同じく私がCDを担当した『ご近所物語』という作品では「ファッションをテーマとし、ファッションデザイナーを夢見る若者の青春群像を描く」という作品の特性上、馬越嘉彦氏のメインキャラクターとは別に、川村さんにはコスチュームデザインをお願いしました。原作の持つハイクオリティなファッションセンスを生かしつつ、メインキャラクター達それぞれの個性的なコスチュームを各パーツごとに数十パターン描くという、とてつもない作業をしていただきました。私はそれを受けて、各話の担当演出に「このキャラは上着はCで下はB、こっちのキャラは上着がAで下はD」という具合に指示をするだけという、楽をさせてもらいました。あのときはご苦労をおかけしました。今さらですが、ごめんなさい……。

その後、私は演出からプロデューサーになり、しばらく川村さんとお仕事をご一緒することはなかったのですが、プリキュアシリーズ第6作目の『フレッシュプリキュア！』からプロデュースすることになって、川村さんには各話の担当作画監督として参加していただいておりました。そしてプリキュアシリーズ第9作目の『スマイルプリキュア！』で、再びキャラクターデザイナーとしてご一緒できることになりました。東日本大震災後の初めての作品ということで「みんなで笑顔を絶やさず、心と力を合わせて、目の前に立ちはだかる壁を乗り越えていこう！」という、私の想いを込めた作品テーマにピッタリの、笑顔が輝く、可愛く、そして力強いキャラクター達を生み出していただき、とても感謝しています。

こうして思い返すと川村さんには苦労をかけた記憶しかないことに今さらながら気づいて愕然としております……。

こんな私ですが、またご一緒に仕事をしていただけますでしょうか……？

O T S U K A T A K A S H I

大阪府出身。アニメ監督。『ふたりはプリキュア MaxHeart』から演出を担当。『プリキュアオールスターズ DX』三部作で監督を務めたのち、テレビシリーズ『スマイルプリキュア！』でシリーズディレクターに。そのほかの参加作品に『ONE PIECE』など。

大塚隆史

僕が初めて川村敏江さんの仕事を意識したときのことは、今でも鮮明に覚えています。『おジャ魔女どれみ』のとき、演出の長峯達也さんが川村さんの作画修正にとても感激して、僕にもそれを見せてもらったんです。絵からキラキラと光が飛び出していて、とても素晴らしくて衝撃を受けました。「絵の力」を全身で感じたのは、そのときが初めて。それから細かい仕事の付き合いを経て、僕の初コンテ演出の仕事では川村さんが作画監督を担当。絵の力で見事に引き上げてくれました。『Yes！プリキュア5』は川村さん初のキャラクターデザインでしたが、そのキャラクターを見て一発で僕は惚れ込みました！　生き生きとしたキャラクターに再び「絵の力」を感じて「『プリキュア5』、超がんばろう！」と決めました（笑）。それと同時に、いつか自分が監督になって川村さんと一緒に仕事がしたい！と野心も燃やしました。

その後の『ちょ〜短編プリキュアオールスターズ』では見事な仕事をしていただき、続く『DX』シリーズでは大切なシーンをたくさん引き受けてもらえて、その男気にも感激しました。そして『スマイルプリキュア！』では、キャラクターデザインを担当してくださいました。最初の会議で僕が書面と口頭で提案したキャラが、なかなか偉い人達に受け入れてもらえず困っていたとき、それをもとに川村さんがラフデザインを起こしてくれて、その絵を見せると、その絵の良さで一瞬で場の空気が変わって、即OKになる、なんてこともありました。「絵の力」、いや川村さんの力を心底実感した瞬間でした。

川村さんの絵の魅力は、ここで改めて書く必要ないくらいに、この本で証明されていると思います。とても健康的な、明るく可愛いキャラクターを描きますよね。表情も豊かで何度見ても飽きない。血が通っていて、理想の元気さがあるし、キラキラしていて宝石箱みたいです。『スマイル』本編では、そのキャラクターに感化されたスタッフが、楽しく元気に命を吹き込んでくれました。絵描きの方は、そのお人柄が絵ににじみ出ると思うのですが、川村さんは謙虚で、仕事も丁寧で一生懸命で優しい。そんなところがキャラクターに出ていると思います。僕も川村さんご自身のお人柄がすごく好きですし、いちファンとしても、今後の川村さんの仕事に期待と注目をしています！　そして、いつかまた一緒に仕事ができたら幸せだな〜って思います。女児向け作品に限らず、川村さんのいろいろな可能性を見てみたいです。

この本をきっかけに、川村敏江さんの描くキャラクターの魅力がたくさんの人に伝わると嬉しいですね。

T A K A H A S H I M A K I

北海道出身。バンダイにて『セーラームーン』『ママレード・ボーイ』『おジャ魔女どれみ』『プリキュア』など、数々の女児玩具を担当。現在、アパレル事業部在職。

高橋真樹

私が、初めて川村さんのお名前をうかがったのは『ご近所物語』のプロデュサー・関（弘美）さんからでした。この物語の主人公・実果子は、ヤザガクの服飾デザイン科に通う高校生。デザイナーを目指している。キャラクターのお洋服にはこだわりたい。だからコスチュームデザイナーとして、川村さんに入っていただくということでした。すごく嬉しかった。玩具もそうですが、素材感はとても大切だと思うんです。でも、当時のアニメに出てくる女の子のお洋服には、素材を感じられないものがとても多く、「重たい色のローウエストワンピにオーガンジーのようなフリルでは軽すぎるかも？　フレアの多いスカートなら、もっと軽やかに揺れるような素材に見えたらステキなんだけどなぁ」などと思っていました。

でも、川村さんのデザインは、全然違った。この性格の女の子なら、こんな素材のお洋服をこう着るよね！　……というのが、すごく的確。今まで母親に洋服を選んでもらっていたキャラクターが、自分で自分の服を選び始めたように見えました。だから女の子にリアリティーが出て、めちゃくちゃ感情移入するようになった。これは、女の子のキャラクターが変わっていくかもしれないなぁと感じたし、実際、変わっていったんじゃないかと思います。

次にお仕事をさせていただいたのは『Yes！プリキュア5』です。プリキュアも4年目に入るということで、企画は遅れに遅れているようでした。内心、玩具はもう間に合わないかもとドキドキしていました。そんなときに、川村さんのキャラクターを拝見して、一瞬息をのみ、圧倒されました。彼女たち5人が画面の中で勝手に動き回り、女子会のような楽しそうな会話が聞こえてきます。各キャラクターの表情や仕草で性格がわかるだけでなく、5人の関係性が見える。この一瞬で、遅れていた心配も吹き飛びました。まさに神の手です。

川村さんの描くキャラクターは絶対に女性を裏切らない、と私は思っています。繊細で華やかだけど、おだやかに意思を持っている。身のこなしはやわらかいのに眼力がある。女性は自分のことを、他の人にどう見られているかによって評価することが多い。相対評価なんですね。だから女性らしくというと、勢い媚びた感じになってしまう。でも、川村さんの描く女性キャラクターは違う。誰にも媚びないし、自分らしさを忘れていない。女性であることを楽しんでいる。どうしてそんな風に感じるのだろうといろいろ考えてみたけれど、私にはうまく言えません。川村さんの描く女性キャラクターが、もっと増えていくことを楽しみにしています。

KAWAMURA TOSHIE
TOEI ANIMATION PRECURE WORKS

カラーイラスト初出一覧

PAGE 002
Yes!プリキュア5GoGo!
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 004
スマイルプリキュア!
宣伝ポスター
アサツー ディ・ケイ

PAGE 005
スマイルプリキュア!
スチール

PAGE 005
スマイルプリキュア!
スチール

PAGE 006
スマイルプリキュア!
月刊アニメージュ
2012年12月号
徳間書店

PAGE 007
スマイルプリキュア!
月刊アニメージュ
2012年12月号
徳間書店

PAGE 008
スマイルプリキュア!
月刊アニメージュ
2012年12月号
徳間書店

PAGE 009
スマイルプリキュア!
月刊アニメージュ
2012年12月号
徳間書店

PAGE 010・011
スマイルプリキュア!
月刊アニメージュ
2012年6月号
徳間書店

PAGE 012・013
スマイルプリキュア!
月刊アニメディア
2012年7月号
学研パブリッシング

PAGE 014
スマイルプリキュア!
TV Bros.
2012年11月10日号 表紙
東京ニュース通信社

PAGE 015
スマイルプリキュア!
コンプリートファンブック
カバー
学研パブリッシング

PAGE 016
スマイルプリキュア!
2013年カレンダー
表紙
東映アニメーション

PAGE 017
スマイルプリキュア!
2013年カレンダー
1～2月
東映アニメーション

PAGE 017
スマイルプリキュア!
2013年カレンダー
3～4月
東映アニメーション

PAGE 017
スマイルプリキュア!
2013年カレンダー
5～6月
東映アニメーション

PAGE 017
スマイルプリキュア!
2013年カレンダー
7～8月
東映アニメーション

PAGE 018
スマイルプリキュア!
2013年カレンダー
9～10月
東映アニメーション

PAGE 018
スマイルプリキュア!
2013年カレンダー
11～12月
東映アニメーション

PAGE 018
ニンテンドー3DS用ソフト
スマイルプリキュア!
レッツゴー!メルヘンワールド
バンダイナムコゲームス
©ABC・東映アニメーション ©2012 NBGI

PAGE 019
スマイルプリキュア!
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 020
スマイルプリキュア!
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 020
スマイルプリキュア!
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 021
スマイルプリキュア!
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 021
スマイルプリキュア!
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 022
スマイルプリキュア!
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 022
スマイルプリキュア!
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 023
スマイルプリキュア!
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 023
スマイルプリキュア!
スタッフTシャツ用

PAGE 024・025
スマイルプリキュア!
海外スタイルガイド

PAGE 026
スマイルプリキュア!
最終話エンドカード

PAGE 026
スマイルプリキュア!
打ち上げ用描き下ろし

PAGE 027
Yes!プリキュア5
宣伝ポスター
アサツー ディ・ケイ

PAGE 028
Yes!プリキュア5
スチール

PAGE 028
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 028
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 028
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 028
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 022・023
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
バンダイ

PAGE 029
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 029
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 029
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 029
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 029
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 029
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 030
Yes!プリキュア5
2008年カレンダー
表紙
東映アニメーション
PAGE 031
Yes!プリキュア5
2008年カレンダー
1～2月
東映アニメーション
PAGE 031
Yes!プリキュア5
2008年カレンダー
3～4月
東映アニメーション
PAGE 031
Yes!プリキュア5
2008年カレンダー
5～6月
東映アニメーション
PAGE 031
Yes!プリキュア5
2008年カレンダー
7～8月
東映アニメーション
PAGE 032
Yes!プリキュア5
2008年カレンダー
9～10月
東映アニメーション
PAGE 032
Yes!プリキュア5
2008年カレンダー
11～12月
東映アニメーション
PAGE 032
Yes!プリキュア5
玩具用イラスト
PAGE 033
Yes!プリキュア5GoGo!
番宣ポスター
アサツーディー・ケイ
PAGE 034
Yes!プリキュア5GoGo!
スチール
PAGE 034
Yes!プリキュア5GoGo!
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 034
Yes!プリキュア5GoGo!
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 035
Yes!プリキュア5GoGo!
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 035
Yes!プリキュア5GoGo!
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 035
Yes!プリキュア5GoGo!
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 035
Yes!プリキュア5GoGo!
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 035
Yes!プリキュア5GoGo!
玩具用イラスト
バンダイ
PAGE 036
Yes!プリキュア5GoGo!
前期エンディング
PAGE 037
Yes!プリキュア5GoGo!
2009年カレンダー
表紙
東映アニメーション
PAGE 038
Yes!プリキュア5GoGo!
2009年カレンダー
1～2月
東映アニメーション
PAGE 038
Yes!プリキュア5GoGo!
2009年カレンダー
3～4月
東映アニメーション
PAGE 038
Yes!プリキュア5GoGo!
2009年カレンダー
5～6月
東映アニメーション
PAGE 038
Yes!プリキュア5GoGo!
2009年カレンダー
7～8月
東映アニメーション
PAGE 039
Yes!プリキュア5GoGo!
2009年カレンダー
9～10月
東映アニメーション
PAGE 039
Yes!プリキュア5GoGo!
2009年カレンダー
11～12月
東映アニメーション
PAGE 039
プリキュアシンドローム!
《プリキュア5》の
魂を込んだ25人
ポストカード
幻冬舎
PAGE 040
Yes!プリキュア5GoGo!
海外スタイルガイド
PAGE 041
Yes!プリキュア5GoGo!
海外スタイルガイド
PAGE 041
Yes!プリキュア5GoGo!
海外スタイルガイド
PAGE 042
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 043
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 044
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 045
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 046
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材

PAGE 047
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 048
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 049
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 050
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 051
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 052
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 053
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 054
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 055
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 056
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 057
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 058
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 059
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 060
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 061
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 062
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 063
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 064
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 065
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 066
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 067
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 068
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 069
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 070
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 071
映画プリキュアオールスターズ
告知用素材
PAGE 072
映画プリキュアオールスターズ
DX3
本編カット
PAGE 072
震災復興支援のための
ポストカード
PAGE 072
Febri Vol.21
本書発売記念イラスト
一迅社
PAGE 074
スマイルプリキュア!
DVD①
マーベラスAQL
PAGE 074
スマイルプリキュア!
DVD②
マーベラスAQL
PAGE 074
スマイルプリキュア!
DVD③
マーベラスAQL
PAGE 074
スマイルプリキュア!
DVD④
マーベラスAQL
PAGE 075
スマイルプリキュア!
DVD⑤
マーベラスAQL
PAGE 075
スマイルプリキュア!
DVD⑥
マーベラスAQL
PAGE 075
スマイルプリキュア!
DVD⑦
マーベラスAQL
PAGE 075
スマイルプリキュア!
DVD⑧
マーベラスAQL
PAGE 076
スマイルプリキュア!
DVD⑨
マーベラスAQL
PAGE 076
スマイルプリキュア!
DVD⑩
マーベラスAQL
PAGE 076
スマイルプリキュア!
DVD⑪
マーベラスAQL
PAGE 076
スマイルプリキュア!
DVD⑫
マーベラスAQL

川村敏江 東映アニメーションプリキュアワークス
2014年2月20日 初版発行

画　川村敏江
監修　東映アニメーション株式会社
カバーイラスト　川村敏江
仕上げ　東映アニメーション株式会社

構成・執筆　宮昌太朗［undersell ltd.］
装丁・本文デザイン　宮下裕一［imagecabinet］
企画・編集　串田 誠
編集協力　前田絵莉香

協力（50音順）　株式会社学研パブリッシング
株式会社幻冬舎
株式会社東京ニュース通信社
株式会社徳間書店
株式会社バンダイ
株式会社バンダイナムコゲームス
株式会社マーベラスAQL
東映株式会社
東映ビデオ株式会社

Special Thanks　鷲尾 天
梅澤淳稔
大塚隆史
高橋貴稔

発行人　原田 修
編集人　串田 誠
発行所　株式会社一迅社
〒160-0022　東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル8F
編集部　03-5312-6132　販売部　03-5312-6150

印刷・製本　大日本印刷株式会社

Printed in Japan
ISBN978-4-7580-1355-0

川村敏江 プロフィール

岩手県出身。高校卒業後、専門学校を経て、アニメスタジオ・きのプロダクションに入社。合作作品などでアニメーターとしてのキャリアをスタートさせる。その後『ゲゲゲの鬼太郎』第3シリーズや『天空戦記シュラト』などでキャリアを積み、1990年に放映された『アイドル天使ようこそようこ』で初めて作画監督を担当（連名）。1993年からは『GS美神』を皮切りに"日曜朝の東映アニメーション女児向け枠"に携わり続ける。初めてキャラクターデザインを手がけたのは、シリーズ4作目の『Yes!プリキュア5』。その他か主な代表作に『神のみぞ知るセカイ』『ましろ色シンフォニー』『カーニヴァル』など。現在はアニメスタジオ・マングローブに所属。

PRESENT
川村敏江さん 描き下ろし色紙

本書、72ページに掲載した「発刊記念描き下ろし色紙」を、本書アンケートハガキに回答していただいた方の中から抽選で1名様にプレゼント致します。なお、読者プレゼントは、第三者への譲渡、譲渡申し出、オークション出品等を固く禁止させていただきます。これに違反した場合は、当選を取り消し、商品の返還ないし価格賠償をお願い致します。締め切りは2014年5月末日消印有効。当選の発表は、発送をもってかえさせていただきます。